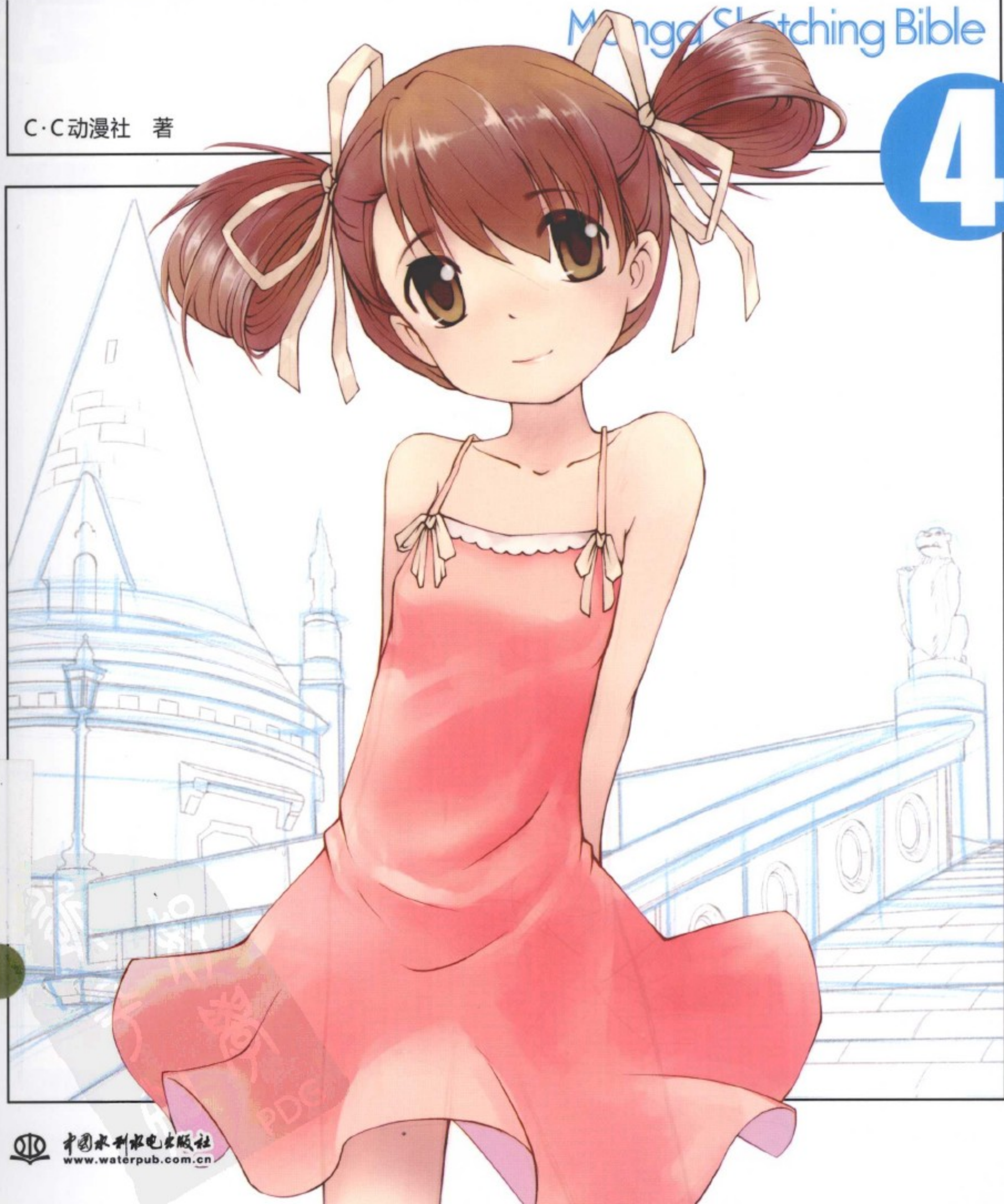
造型篇

漫画技法圣经

Manga Sketching Bible

4

C·C动漫社　著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

Manga Sketching E

造型篇 4

漫画技法圣经

C·C动漫社 著

中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

序言

回想起来，从创作第一本漫画技法图书开始，已有6年时间。这6年中我们从没有停止过对漫画技法教学的深入研究与探索，并与多家国内知名出版社合作，出版了几大系列的数十种相关著作。其中有很多非常不错的书籍，获得了广大读者的肯定和支持，销量也超过了引进自日本的众多图书。而《漫画技法从入门到精通》系列是近期比较畅销的代表作品，在创作该系列时我们特别注意收集读者信息、总结初学者的学习习惯，甚至找到潜在读者试读样章、反馈意见，帮助我们提高图书水平和创作质量。虽然我们为此花费了更长的创作时间，但事实证明，尊重读者的意见永远是对的，这套书一上市就荣登全国各大书城的同类畅销书排行榜前列。

每年国内同类书出版有上百种之多，虽然数量巨大，但是除了日本引进图书外，国产图书少有精品。低级模仿、粗制滥造，甚至抄袭的情况都屡见不鲜。而日本图书又因翻译和阅读习惯等本土化问题，在学习效果上大打折扣。所以早在3年前我们就已经在着手策划一套革命性的产品。目的是突破现有的陈旧和同质化模式，做一套真正符合国内读者阅读习惯、大幅提高学习效率和学习效果的里程碑式的精品图书。

近3年中我们翻阅了大量的美术绘画技法图书，特别是日本的漫画技法图书，分析每本书的优缺点，以专业的视角筛选出数十种我们认为符合读者需求的体例版式，做成样章，分发给全国各地的漫画迷们阅读，然后听取他们的反馈意见。优中选优地确定了最终出现在本套书中的体例组合。并且每本书的目录也是反复修改推敲，甚至达到10稿以上，既要考虑内容的丰富性，也要考虑篇幅所限；既要考虑内容的专业性，也要考虑读者的学习难度；既要考虑内容的实用性，也要考虑整套书的系统性。所以不同于市面上的同类书，目录的确定不是只考虑一本书，而是把一套书都纳入到考虑范围内，做到真正的整体均衡。

***1.* 本土创新**——国内的读者人群与日韩、欧美等国家的读者群截然不同，许多国内读者都没有经过专业的美术训练和绘画学习，因此绘画功底薄弱甚至是零基础，为此我们在知识点、步骤讲解上特别强调详细，就拿绘画步骤数量来讲，比通常的图书要多出20%以上。

2. 双色创新——策划之初我们就决定不惜成本采用双色印刷形式来完成书稿，目的是提高读者的学习效率，使读者能够看到前后绘画的整个过程，快速辨认绘画要点。当然为此笔者要多画50%的图量。

3. 内容创新——详细的辅助线、指引线、标注线和标注本身是本书区别于其他同类书的又一大特点，不要小看这些辅助线，经研究它们能大幅提高学习效果30%以上。为此我们又多花费了15%左右的工作时间。

4. 体例创新——每章基本都包含“技术专栏、实例展示、特训练习”3个技术模块，通过反复讲述、强调练习的方法，最大程度地加强读者的学习效果。看似简单的3种体例，但这都是在数以千计的读者反馈的基础上总结得来的。

当本套书杀青的时候，我们才发现其所用掉的原稿纸是其他图书的3倍还要多，摞起来足有1米多高。无论绘画、写作的时间，还是花在上面的总工作量，都是其他同类同页数图书的三四倍之多。为了能够出好这本书，我们和多家出版社接触了很多次，最终选择了与中国水利水电出版社合作。他们的包装方案最打动我们的是完全以读者为本，并不仅仅是追求经济效益。在很多书籍装帧的细节上充分考虑了读者的需求，虽然为此要多付出很多的成本。

不仅如此，我们还深入介入到本书的后期出版环节，与出版社的编辑们一起度过了无数个难忘的日夜。在此我们要感谢出版社的编辑、参与测试的粉丝、共同努力的同事，当然最最需要感谢的还是多年来一直默默支持我们的广大读者，是你们让我们有继续前进、继续创新的动力和勇气，是你们在我们最困难的时候给予我们力量，谢谢你们！希望经过3年时间辛苦打造的这套《漫画技法圣经》能够获得大家的认可。

C.C动漫社

本书使用说明

技术专栏

“技术专栏”设置在每小节的开头，将本章节中需要特别注意和重点学习的知识点单独列出，进行专业讲解和预先强化，起到让读者快速提炼、掌握知识要点的目的。

技术讲解

“技术讲解”是本书内容最丰富、讲解最细致，也是篇幅最大的部分。其采用分步、图示讲解方式，同时运用大量指引线标注和尽可能详细的文字说明，为读者讲述漫画绘制中的相关技巧和技法。

03.2 不同性格角色的表情

不同的人物有着不同的性格，而性格往往能够影响人物的表情。有时候，同样的心情，两个不同的人物脸上的表情也会有很大差别。下面，就让我们一起来学习不同性格的角色的表情变化吧。

技术专栏

性格是决定角色表情的关键

性格决定命运，说的是不同性格的人遇到同样的事情会有不同的表现，表情也一样。现在，就让我们来看看，两个不同性格的人物情绪变化时，表情变化的区别。

性格开朗的人物

性格开朗的人物，通常的表情都是在笑，并且大笑时嘴巴张得较大，眉毛上挑，眼睛有神采。

开朗的人物在高兴地大笑时，通常嘴巴占面部的面积比较大，眼睛距离会变短。

性格开朗人物的不同情绪：

在绘制开朗人物的时候要注意到眼睛上下眼睑距离一般较大，眼神明亮，会不自觉地嘴角微微上扬。

开朗的人难过时，往往表情夸张，痛哭流涕。

受到刺激后，眼睛瞳孔缩小，眉毛高高挑起，嘴巴拉长。

2.2.1 眼睛的表现与变化

俗话说眼睛是心灵的窗户，可见眼睛对于人物的重要性。漫画中人物的眼睛是根据现实中眼睛来画的，不过漫画中人物眼睛的画法有多种风格，为了突出不同造型，眼睛可以画得更夸张，所以我们要学习各种不同的眼睛画法。

写实的眼睛宽度比较大，眼珠是标准的正圆形。

漫画里的眼睛简化了睫毛细节，眼珠在眼眶内的比例较大，形状是竖直的椭圆形。

不同的眼睛表现

同样的人物在不同的眼睛搭配表现下会呈现出不同的表现效果。下面来对比几组有代表性的眼睛。

圆形眼睛通常用在活泼的角色身上。

方形眼睛常用来表现成熟的角色。

长条形的眼睛可以很好地表现出角色的冷酷。

实例展示

“实例展示”部分根据本章节主题，从数百张同类图例中遴选出既具有代表性也具有多样性的4~8幅经典漫画，供读者临摹学习和启发灵感，强化前期的学习效果。

特训练习

“特训练习”是根据主题创意、技术特点和学习效果等几方面因素挑选出的用于学习绘制流程、锻炼实操绘画的分步练习案例，目的是帮助读者巩固和灵活运用本章节知识内容。

实例展示 EXAMPLES SHOW

不同情绪状态下的身体动作

特训练习

绘制体格成熟的御姐

目录 Contents

序 言

本书使用说明

第1章

角色是活跃于漫画前台的明星

01.1 | 角色造型在漫画中的重要性...10

■ 技术专栏：塑造角色的两种方式 10
1.1.1 写实漫画角色造型 16
1.1.2 少年漫画角色造型 17
1.1.3 少女漫画角色造型 18
1.1.4 奇幻漫画角色造型 19
1.1.5 Q版漫画角色造型 20
■ 实例展示：各种不同类型的角色造型 21
■ 特训练习：设计一个美少女角色 22

01.2 | 人物造型的构思过程及实例 ..25

1.2.1 以故事内容及背景为标准来构思角色造型 25
1.2.2 绘制草图 28
1.2.3 完稿及表现 29

第2章

头部是角色设定的关键

02.1 | 为角色确定适合的脸型 032

■ 技术专栏：通过几何体来设计脸型 032
2.1.1 圆形脸 035
2.1.2 椭圆形脸 036
2.1.3 三角形脸 037
2.1.4 方形脸 038
2.1.5 其他脸型 039
■ 实例展示：各种不同脸型的角色造型 040
■ 特训练习：绘制一张可爱的萝莉面孔 041

02.2 | 画龙点睛的五官设定 042

■ 技术专栏：设定五官的位置和比例 042
2.2.1 眼睛的表现与变化 046
2.2.2 鼻子的表现与变化 047
2.2.3 耳朵的表现与变化 048
2.2.4 嘴巴的表现与变化 049
2.2.5 五官的透视表现 050
■ 实例展示：不同角色的五官表现 051
■ 特训练习：正太的五官表现 052

02.3 | 表现角色魅力的发型设定 ...053

■ 技术专栏：头发的厚度和质感表现 053
2.3.1 头发的表现方法 056
2.3.2 头发局部的处理 060
2.3.3 头发的动态表现 063
■ 实例展示：不同发型的角色展示 066
■ 特训练习：为角色添加适合的发型 067

02.4 | 头部的多角度表现 069

■ 技术专栏：利用几何体来表现头部的透视感 .. 069
2.4.1 头部的多角度表现 071
2.4.2 头部的多视点表现 072
2.4.3 头部的视点和角度的变化 075
■ 实例展示：不同视点与角度的头部造型 077
■ 特训练习：半侧面头部的仰视造型 078

02.5 | 表现头部的性别差异 079
■技术专栏：女性与男性头部的差异 079
2.5.1 女性头部的整体表现 080
2.5.2 男性头部的整体表现 081
■实例展示：不同性别角色的头部造型 082
■特训练习：绘制一个女性头部造型 083
02.6 | 表现角色头部的年龄差异 ...084
■技术专栏：各年龄段角色头部的变化 084
2.6.1 儿童的面部特点 086
2.6.2 青少年的面部特点 087
2.6.3 成年人的面部特点 088
2.6.4 中年人的面部特点 089
2.6.5 老年人的面部特点 090
■实例展示：不同年龄段角色的头部造型 091
■特训练习：同一角色不同年龄段的头部造型表现 092

第3章
利用表情来表现角色的情绪

03.1 | 不同表情的表现方法 094
■技术专栏：利用表情的变化来表现角色的情绪变化 094
3.1.1 高兴的表情 096
3.1.2 生气的表情 097
3.1.3 哭泣的表情 098
3.1.4 害怕的表情 099
3.1.5 惊讶的表情 100
3.1.6 害羞的表情 101
■实例展示：不同表情角色的头部展示 102
■特训练习：绘制高兴的少年 103
03.2 | 不同性格角色的表情 104
■技术专栏：性格是决定角色表情的关键 104
3.2.1 性格沉稳的国王 107
3.2.2 气质出众的千金小姐 109
3.2.3 活力十足的少年 111
■实例展示：不同性格角色的表情展示 113
■特训练习：阴险笑容的画法 114
■技术专栏：表情的漫画式夸张 115
03.3 | 角色表情的夸张变形 115
3.3.1 高兴时的面部夸张表现 117
3.3.2 哭泣时的面部夸张表现 118

第4章
头身比是角色身体造型的基础

04.1 | 头身比的基础知识 120
■技术专栏：人体各个部位的头身比 120
4.1.1 相同头身比的角色性别差异 122
4.1.2 头身比例的转换 123
■实例展示：不同头身比的漫画角色展示 125
■特训练习：绘制可爱的6头身女孩 126
04.2 | 头身比在漫画中的运用 128
4.2.1 2头身 128
4.2.2 3头身 129
4.2.3 4头身 130
4.2.4 5头身 131
4.2.5 6头身 132
4.2.6 7头身 133
04.3 | 不同年龄头身比的变化 134
4.3.1 儿童 134
4.3.2 青少年 135
4.3.3 青年 136
4.3.4 中年 137
4.3.5 老年 138

第5章

身体的塑造是角色造型的重点

05.1 | 角色形体塑造......................140

■ **技术专栏：用几何形体塑造法快速构架角色形体**......140

5.1.1 人体的肌肉分布......141

5.1.2 不同性别角色的肌肉表现......142

5.1.3 不同体格的塑造方法......146

■ **实例展示：不同体格的角色展示**......150

■ **特训练习：绘制体格成熟的御姐**......151

05.2 | 头与颈的关系与画法......153

5.2.1 颈部的基本结构......153

5.2.2 颈部的运动......154

05.3 | 手臂与手的画法......155

5.3.1 手臂的结构与基本形态......155

5.3.2 手的结构与基本形态......156

5.3.3 手的性别差异......157

5.3.4 手的动作与表现......158

05.4 | 腿部与脚的画法......159

5.4.1 腿部的结构与基本形态......159

5.4.2 脚的结构与基本形态......160

5.4.3 脚的性别差异......161

5.4.4 脚的动作与表现......162

05.5 | 躯干的画法......163

5.5.1 躯干的结构和基本形态......163

5.5.2 躯干的角色性别差异......164

5.5.3 躯干的扭转......165

05.6 | 不同年龄的角色身体变化......166

5.6.1 幼儿......166

5.6.2 儿童......167

5.6.3 少年......169

5.6.4 青年......171

5.6.5 中年......173

5.6.6 老年......175

第6章

赋予角色动态之美

06.1 | 角色的动态表现......178

■ **技术专栏：了解人物动作的秘密**......178

6.1.1 行走......180

6.1.2 跑步......181

6.1.3 舞蹈......183

6.1.4 打斗......185

■ **实例展示：多种运动中的角色展示**......190

■ **特训练习：绘制舞剑的少女**......191

06.2 | 角色的情绪动态表现......194

■ **技术专栏：没有肢体语言与有肢体语言的情绪表达的差别**......194

6.2.1 高兴时的身体动态......195

6.2.2 受惊时的身体动态......196

6.2.3 害羞时的身体动态......197

6.2.4 紧张时的身体动态......198

6.2.5 气愤时的身体动态......199

6.2.6 哭泣时的身体动态......200

■ **实例展示：不同情绪状态下的身体动作**......201

■ **特训练习：绘制哭泣的少女**......202

第7章

用服饰为角色锦上添花

07.1 | 古代服饰......................206

■ 技术专栏：布料褶皱的种类和表现方法........206

7.1.1 中国古代服饰........208

7.1.2 英国传统服饰........214

7.1.3 印度传统服饰........220

7.1.4 古希腊服饰........224

■ 实例展示：穿着不同古代服饰的角色展示........231

■ 特训练习：唐装美女画法........232

07.2 | 现代服饰......................234

■ 技术专栏：服饰的空间感表现........234

7.2.1 休闲服........235

7.2.2 制服........238

7.2.3 运动服........240

7.2.4 礼服........243

7.2.5 演出服........245

■ 实例展示：穿着不同现代服饰的角色展示........247

■ 特训练习：绘制身着休闲服的男子........248

07.3 | 盔甲......................250

■ 技术专栏：盔甲的质感表现........250

7.3.1 传统盔甲........251

7.3.2 奇幻盔甲........253

■ 实例展示：穿着不同盔甲的角色展示........258

■ 特训练习：战士盔甲的画法........259

第8章

整体设定使角色具有真实感和感染力

08.1 | 利用设定使人物变得真实....262

■ 技术专栏：角色设定的方法........262

08.2 | 神秘隐士......................264

8.2.1 造型设定........264

8.2.2 背景设定........267

08.3 | 意志坚定的战士......................269

8.3.1 造型设定........269

8.3.2 背景设定........272

08.4 | 含蓄而矜持的柔弱千金......274

8.4.1 造型设定........274

8.4.2 背景设定........277

08.5 | 地狱的恶魔公主......................279

8.5.1 造型设定........279

8.5.2 背景设定........282

08.6 | 神殿的祭司......................284

8.6.1 造型设定........284

8.6.2 背景设定........287

08.7 | 力大无比的岩石魔巨人......289

8.7.1 造型设定........289

8.7.2 背景设定........292

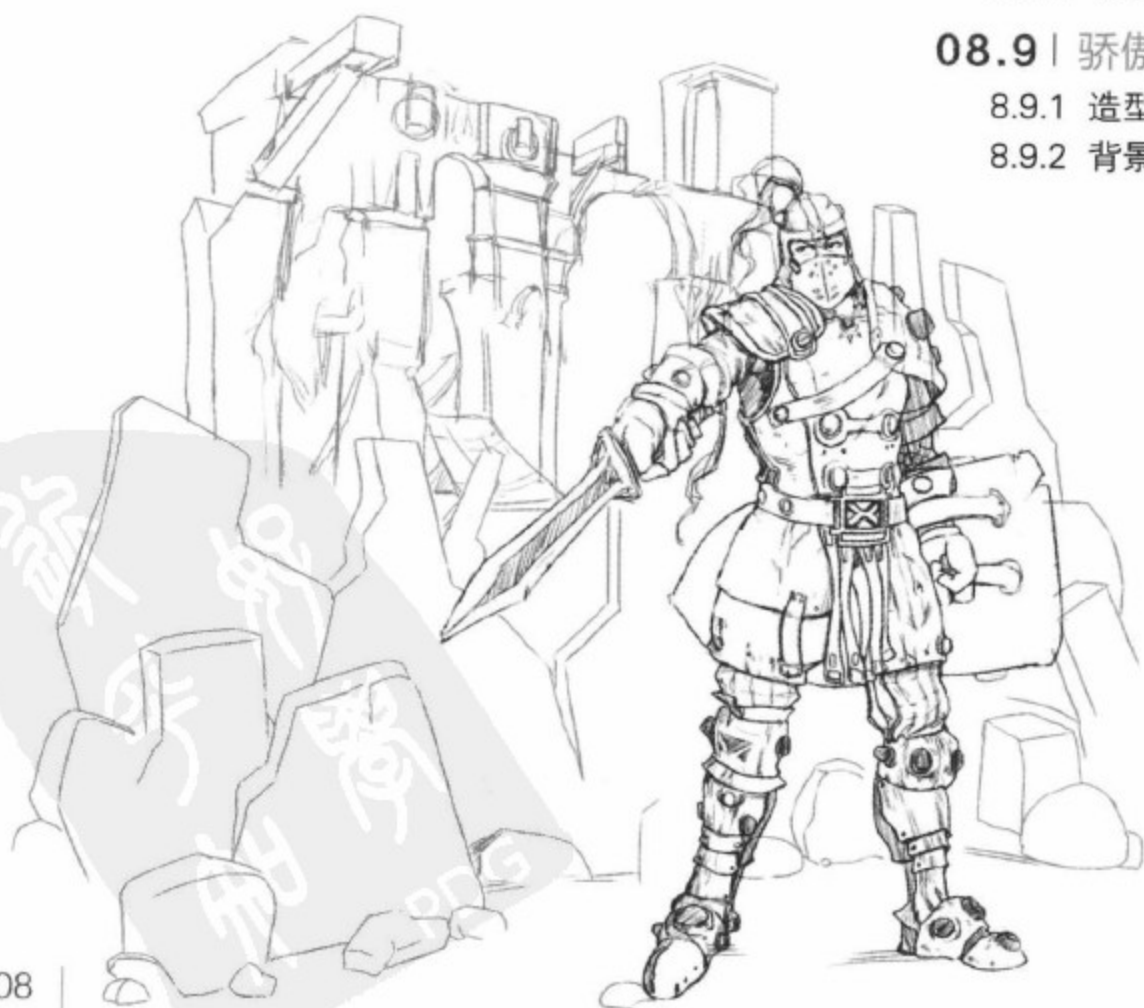
08.8 | 月夜狼人......................294

8.8.1 造型设定........294

8.8.2 背景设定........297

08.9 | 骄傲的王子......................299

8.9.1 造型设定........299

8.9.2 背景设定........302

第1章 角色是活跃于漫画前台的明星

角色造型对于漫画作品起着相当重要的作用，不仅能推动剧情的发展，还可以使作品熠熠生辉。经典的漫画角色会长久地留存于人们的脑中，许多年后仍让人回味无穷。本章我们首先将学习用两种不同的方式来塑造角色，了解各种不同漫画角色的造型方法，最后从构思开始练习绘制角色。下面，就让我们一起来学习吧！

01.1 角色造型在漫画中的重要性

一部好的漫画作品，离不开故事中优秀的角色。而角色造型则对漫画起着至关重要的作用。现在就让我们一起来学习如何塑造合适的角色。

技术专栏

塑造角色的两种方式

创作一个角色的方法，大致可以分为两种，一种是根据文字设定，从外貌入手进行塑造；还有一种是根据人物的行为表现，从性格入手进行塑造。下面就让我们一起来看看两种塑造角色的方法吧！

从外貌入手塑造角色

我们先试着设计一个角色。
职业：酒吧服务员
性别和年龄：20岁左右的男青年
身材：稍显消瘦的身材
服装造型：以常见的酒吧服务生的服装为主

此外服装细节方面的设计也要考虑到，比如服务生的围裙，还有蝴蝶结、领带之类的东西

人物不同的面部设定

面部设定是指角色的面部特征的绘制。结合角色的需求设定面部可以增加角色的表现力。

线条的柔和与粗犷也可以表现角色的面部特征。女性多为柔和圆滑的线条，男性则可以刚健一点。

在面部设定中，五官的比例、发型的变化都可以带来不同的效果。

表情的设定也是面部设定的一部分。最能反映角色内在性格的表情也最能让观众直观了解角色的性格。

角色的年龄不同，性别不同，甚至是头部的角度不同，人物的面部设定就会发生变化。

塑造人物的头部:

人物头部设定就是指对人物脸型、发型、五官等的面部设定。我们在进行人物头部设定的时候，可以同时设计出人物正面、半侧面、正侧面和背面的模样，以便在绘制作品时可以随时拿出来作为参考。

人物的正面表现

人物的正面结构图

人物正面的五官位置

在人物面部画上十字线，横线表示眼睛的位置，竖线表示口鼻的位置。

人物的背面表现

人物的半侧面

人物的半侧面结构图

人物半侧面时，五官的位置和大小都会发生变化。

正侧面结构图

人物的正侧面表现

背后的发型样式也要用背面图展示出来，这样才是一个完整的人物头部设定。

人物正侧面时，只需画出一半的五官就可以了。

塑造人物身体和服饰:

人物的服饰设定是指人物衣服的款式、厚薄、长短、大小以及衣服上的装饰的设定。服饰可以直观地体现出人物年龄、职业的差异和性格的倾向，在设定服饰的时候一定要好好考虑角色本身的特点。

人物的腰部要画得往里收缩一点

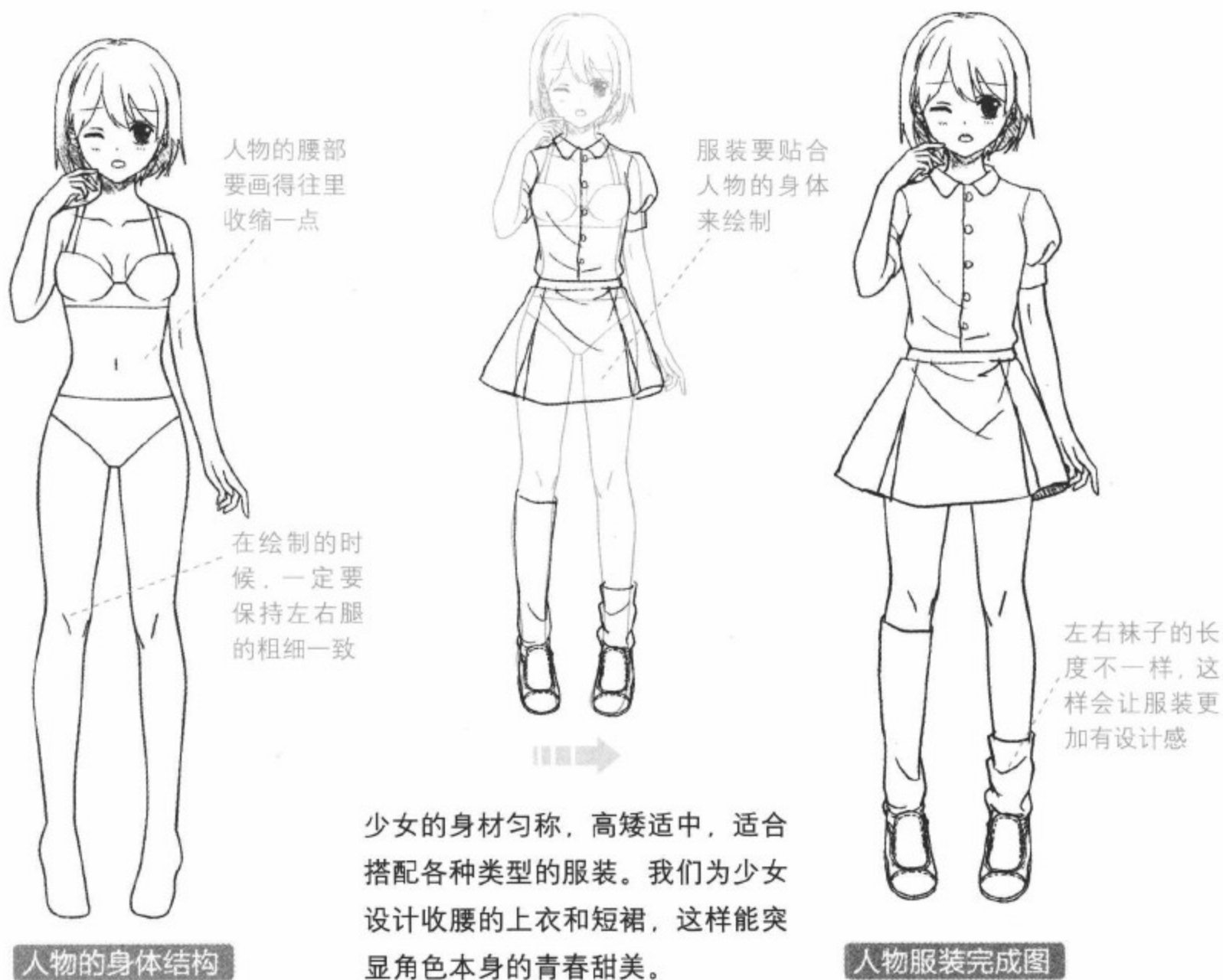
在绘制的时候，一定要保持左右腿的粗细一致

人物的身体结构

服装要贴合人物的身体来绘制

少女的身材匀称，高矮适中，适合搭配各种类型的服装。我们为少女设计收腰的上衣和短裙，这样能突显角色本身的青春甜美。

左右袜子的长度不一样，这样会让服装更加有设计感

人物服装完成图

给人物添加饰品:

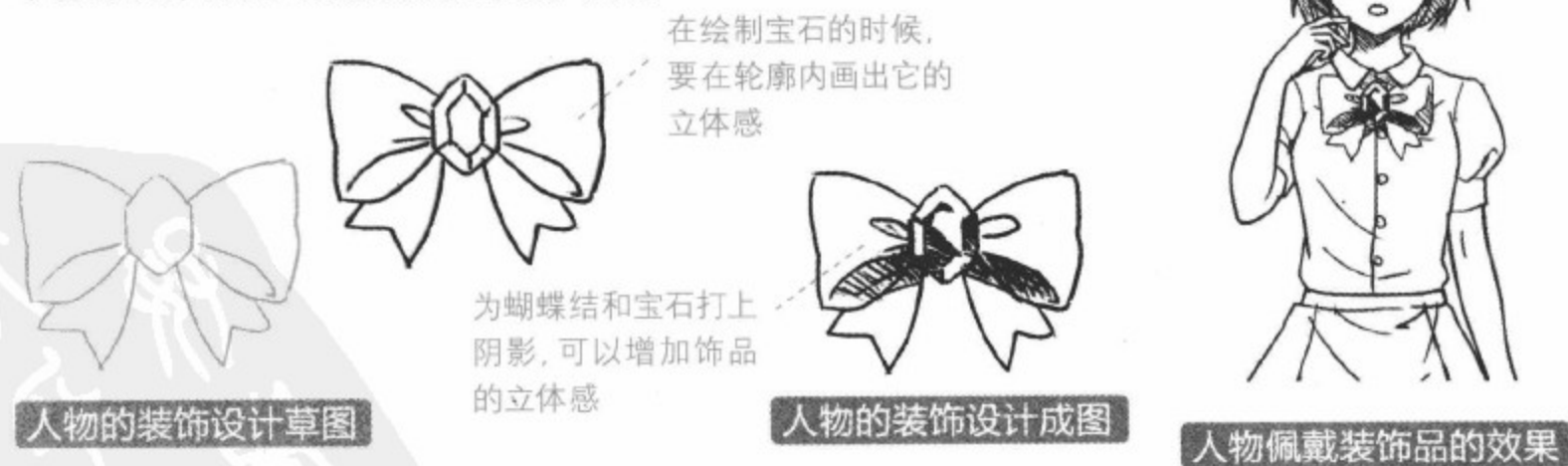
饰品就是佩戴在人物服装上的装饰物。主要由珠宝、金属和纱绢组合而成。饰品一般不会太大，但是其华丽的设计会让人物显得更加美丽可爱。

在绘制宝石的时候，要在轮廓内画出它的立体感

人物的装饰设计草图

为蝴蝶结和宝石打上阴影，可以增加饰品的立体感

人物的装饰设计成图

人物佩戴装饰品的效果

设计一个镶嵌着宝石的蝴蝶结胸针来增加服饰的华丽度。只要绘制出一个蝴蝶结，再在中央绘制出宝石就可以了。

根据人物性格塑造角色

前面我们学习了如何从人物外貌入手塑造角色。现在让我们来学习另外一种方法——根据人物性格塑造角色。

文静的女学生，稍显犹豫和内向的姿势。

活泼型的女学生，动作俏皮，运动型的短发体现活泼的性格。

优雅的高年级女学生，大波浪的卷发体现成熟的学姐气质。

确定选用的人物之后，我们开始从草稿绘制这个人物的形象。

❶ 先画出人物的结构图，找准人物的动态结构。

❷ 再根据人体结构画出衣服和头发，以及脸部细节。

❸ 最后去掉草稿，完成。

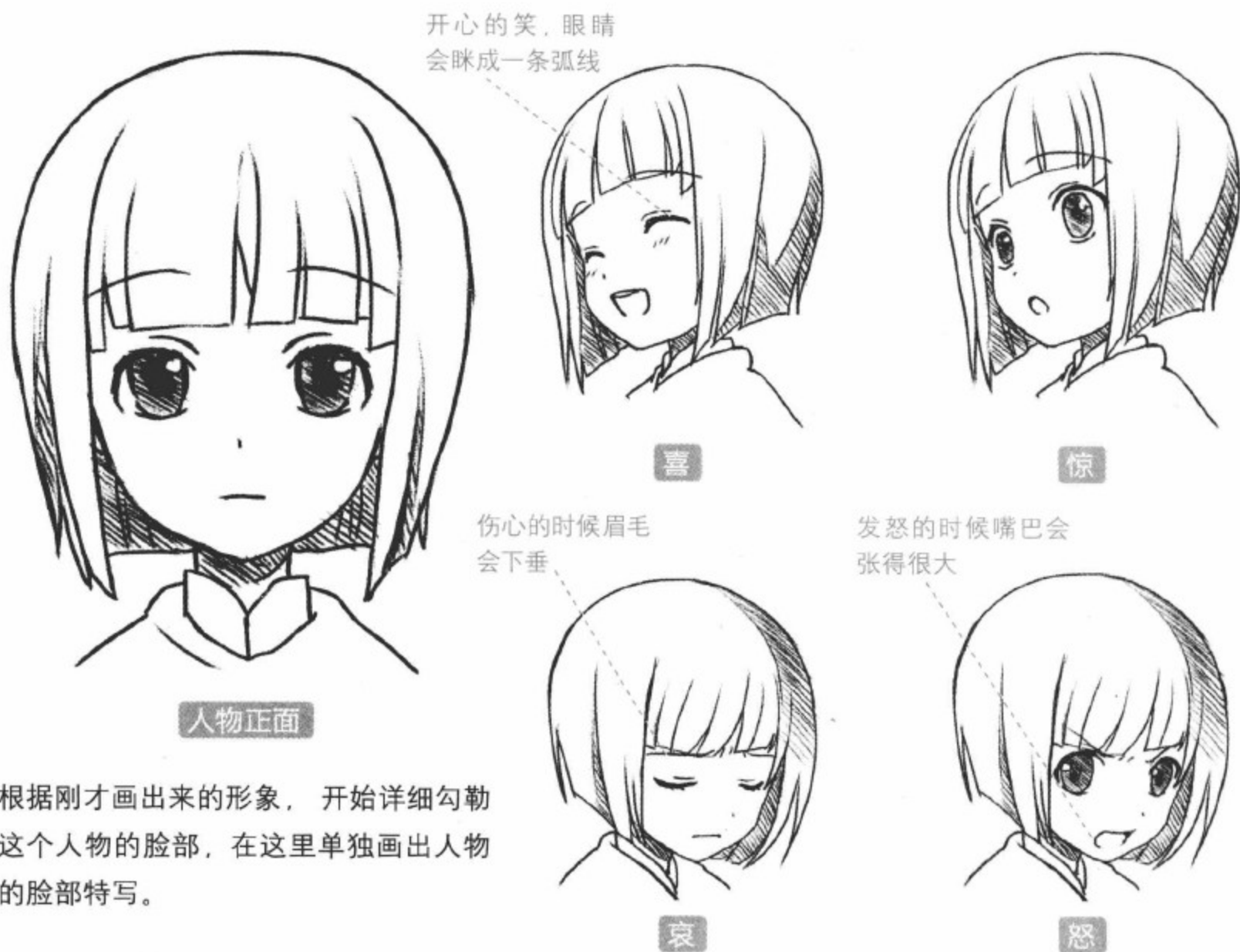
人物脸部如何体现性格:

人物正面

喜

惊

哀

怒

根据刚才画出来的形象，开始详细勾勒这个人物的脸部，在这里单独画出人物的脸部特写。

五官变化改变人物性格

五官的变化也会影响到人物的性格特征，表情会成为塑造漫画人物性格的主要因素，因此可以利用这一点来创造或者改变一个角色的性格。

将眼睛和嘴巴稍作改变，就改变了人物的性格。

直接改变眼睛的形状或者画法能改变人物性格，比如将图中的圆眼睛改成半垂的眼睛，会让人物显得忧郁而且心事重重。

同样的道理，将嘴唇画得更立体，能使人物显得性感，并且显得年龄也更大。

通过服装和配饰体现人物的性格：

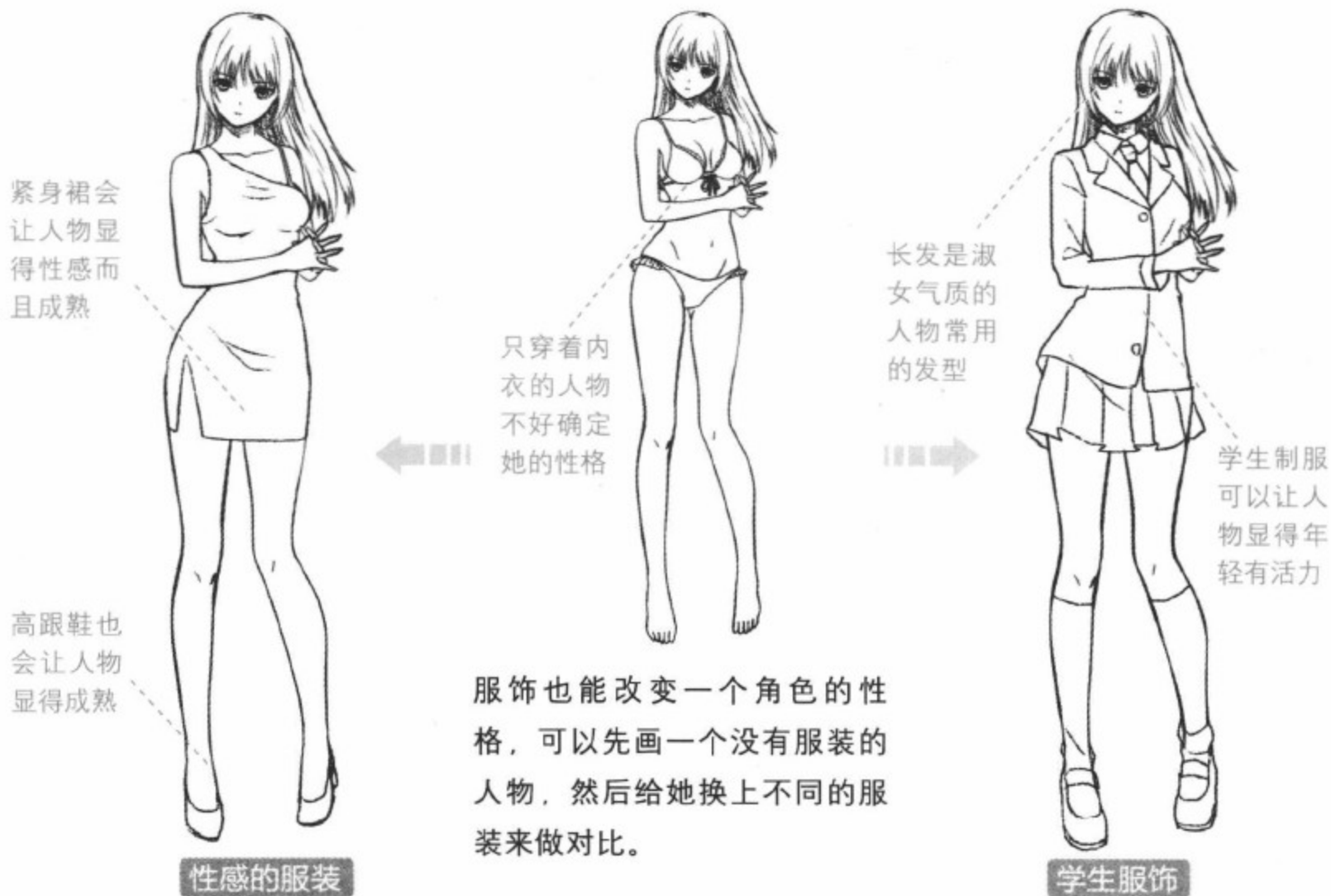
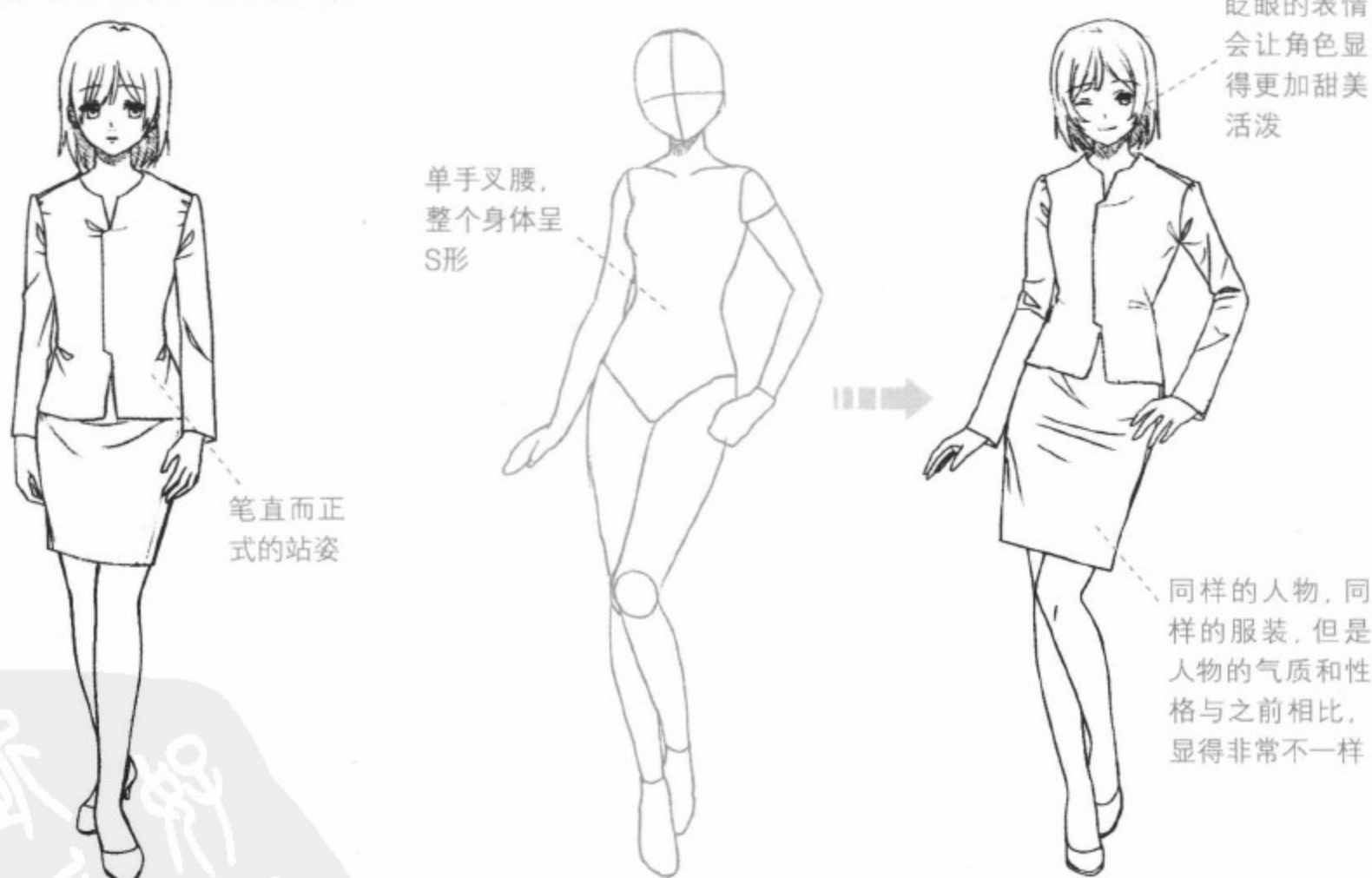
性感的服装

只穿着内衣的人物不好确定她的性格

服饰也能改变一个角色的性格，可以先画一个没有服装的人物，然后给她换上不同的服装来做对比。

长发是淑女气质的人物常用的发型

学生制服可以让人物显得年轻有活力

学生服饰

动作也影响着人物的性格：

普通站姿的人物，看起来是一位文静严谨的内向女性。

将人物的普通站姿稍作变化，摆出具有女性特点的S形姿势。

最后的人物相比一开始的人物显得更加外向。人物也显得妩媚而有女人味。

1.1.1 写实漫画角色造型

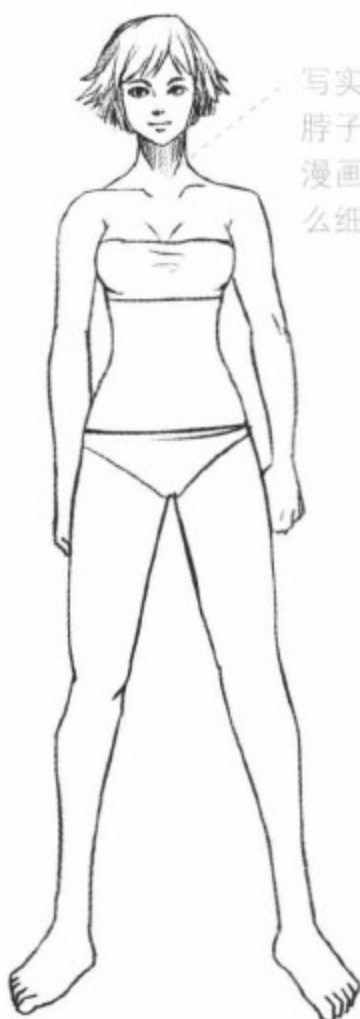
写实漫画的角色造型，通常很接近真实人物。在塑造角色的时候，可以参考真人照片来描绘五官、身体结构和服装。

写实人物头部正面

写实人物头部侧面

写实人物的五官比较具体而且贴近现实中人物的面部结构，所以要仔细刻画。

写实漫画角色的绘制

写实人物的结构图

写实人物的内衣图

写实人物的服饰图

1.1.2 少年漫画角色造型

少年漫画是如今漫画的主流，一般融合了打斗、悬疑、冒险、科幻等多种元素，主题多为"努力、友情和胜利"。在角色的设定上更为多元化，不过主角大都充满热情、有远大的目标。

少年漫画人物头部正面

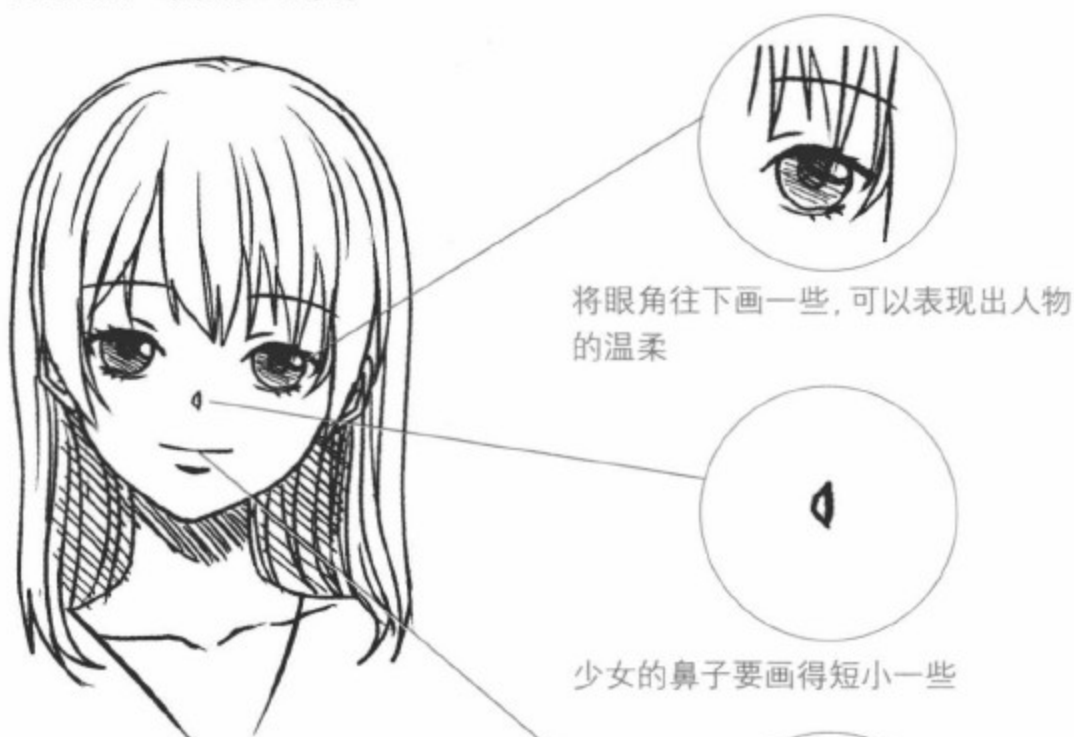
少年漫画人物头部侧面

少年漫画的人物脸部比较硬派，有分明的脸部结构，体现出热血的感觉。

少年漫画角色的绘制

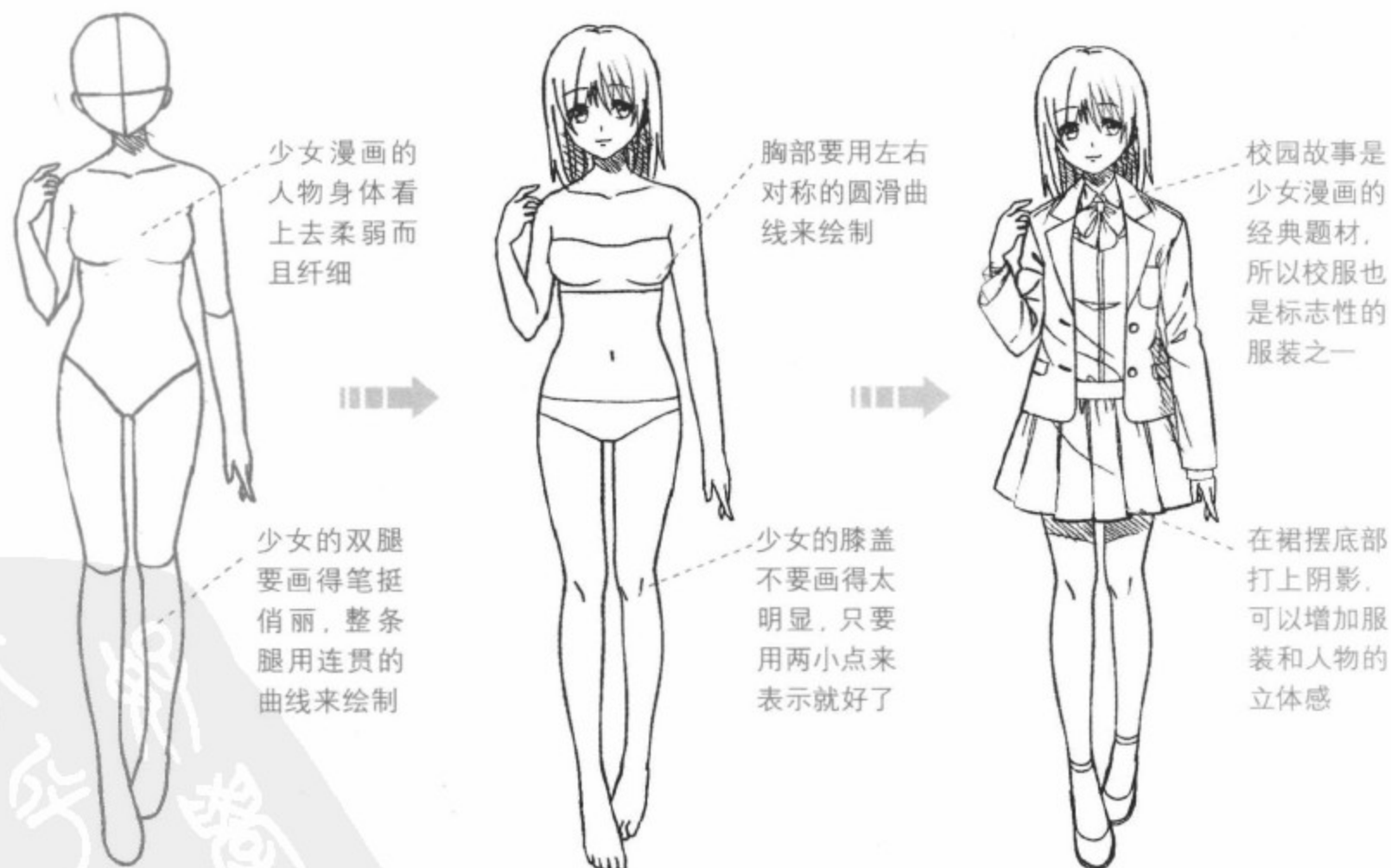
少年漫画人物的结构图　少年漫画人物的内衣图　少年漫画人物的服饰图

1.1.3 少女漫画角色造型

少女漫画是指以12～18岁的少女为主要读者对象的漫画。少女漫画的角色造型设定相对来说显得柔弱、唯美和可爱。

少女漫画人物头部正面

少女漫画人物头部半侧面

少女漫画的人物一般比较可爱而且唯美，在绘制时要着重表现人物五官的可爱度。

少女漫画角色的绘制

少女漫画人物的结构图

少女漫画人物的内衣图

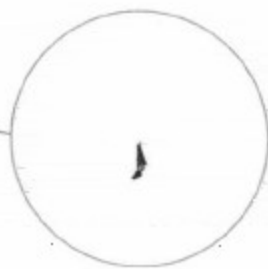
少女漫画人物的服饰图

1.1.4 奇幻漫画角色造型

奇幻漫画的种类有很多，比如魔幻类漫画、仙侠类漫画以及童话类漫画。在设计造型的时候要根据漫画的内容，绘制出充满魔法幻想的感觉。

奇幻漫画人物头部正面

奇幻漫画人物头部半侧面

奇幻漫画中的故事会突出传奇和魔幻的感觉，所以在设计人物头部时可以添加带有异域色彩的装饰。

奇幻漫画角色的绘制

奇幻漫画人物的结构图

奇幻漫画人物的内衣图

奇幻漫画人物的服饰图

1.1.5 Q版漫画角色造型

Q版漫画人物的共同点是可爱。由于在外形上简化了人体的关节，Q版人物在造型上要比普通的角色造型容易掌握。

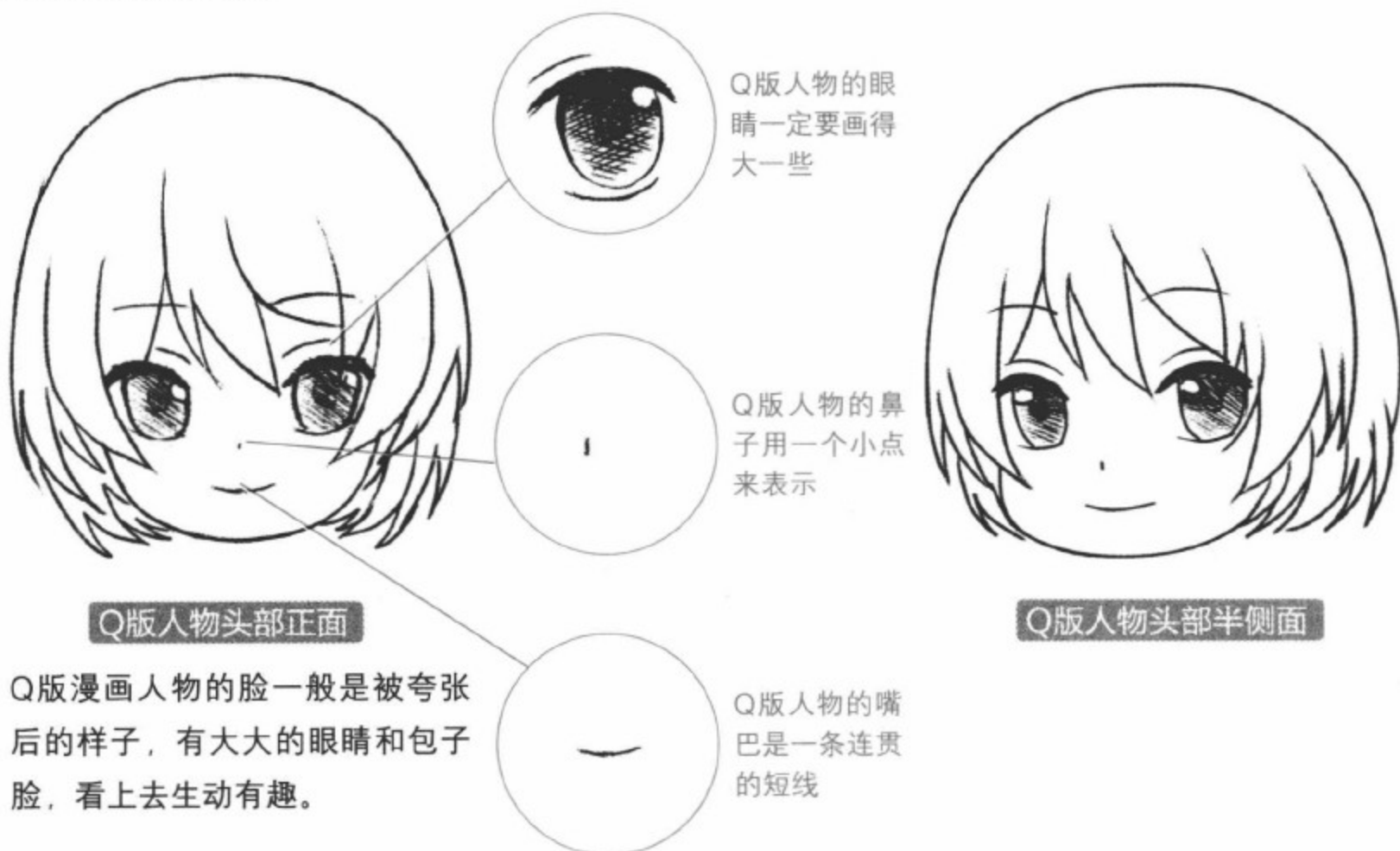
Q版人物的眼睛一定要画得大一些

Q版人物的鼻子用一个小点来表示

Q版人物头部正面

Q版人物头部半侧面

Q版人物的嘴巴是一条连贯的短线

Q版漫画人物的脸一般是被夸张后的样子，有大大的眼睛和包子脸，看上去生动有趣。

Q版漫画角色的绘制

Q版人物的身体结构是正常的身体被简化后的样子，身躯上没有过多表现肌肉和转折的结构

Q版造型比正常造型的头部要大，下巴也被简化了

Q版漫画人物的结构图

用短小的直线绘制Q版人物的双腿

Q版漫画人物的内衣图

Q版漫画的人物服装一般来说比较简单，能够体现出人物的性格就够了，不用加太多的设计在上面

Q版漫画人物的服饰图

各种不同类型的角色造型

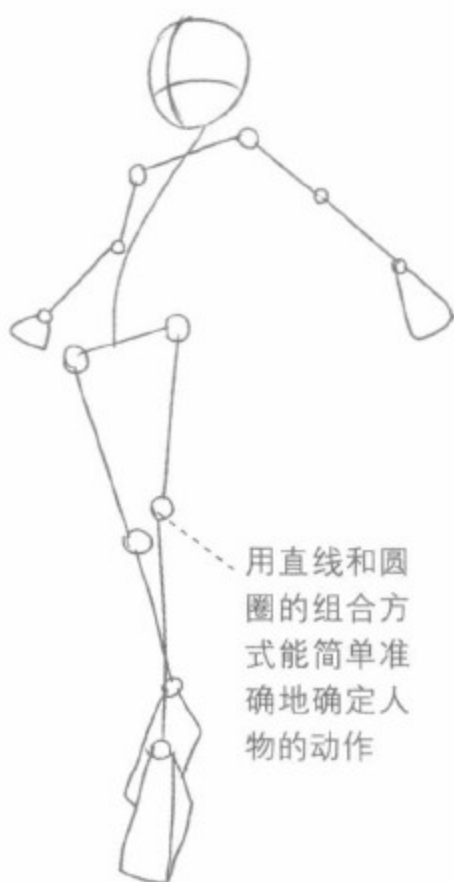
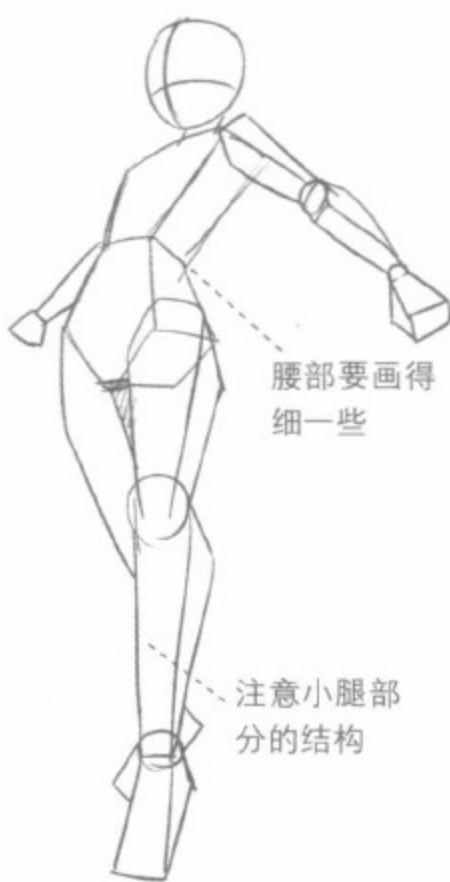
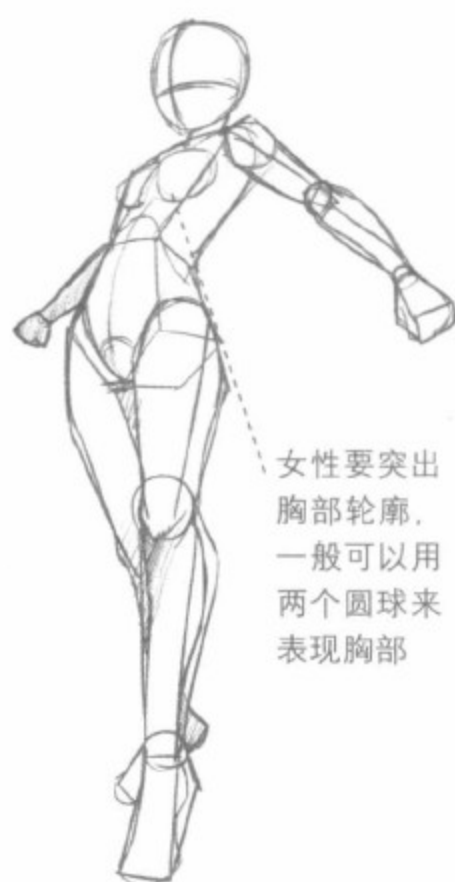
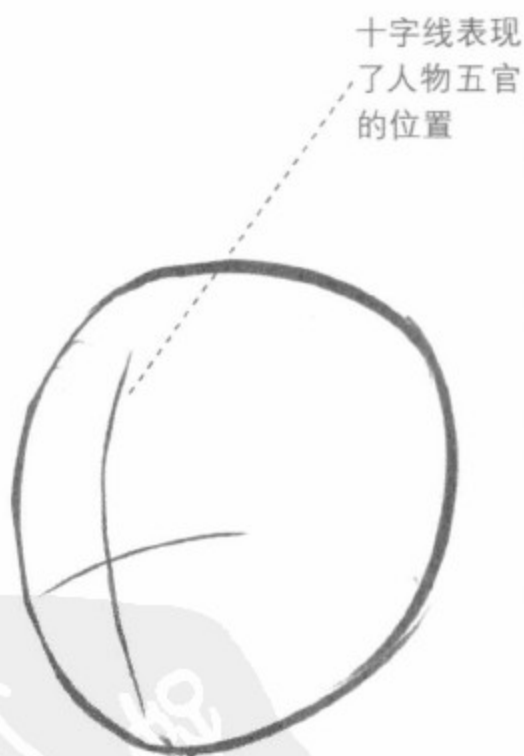
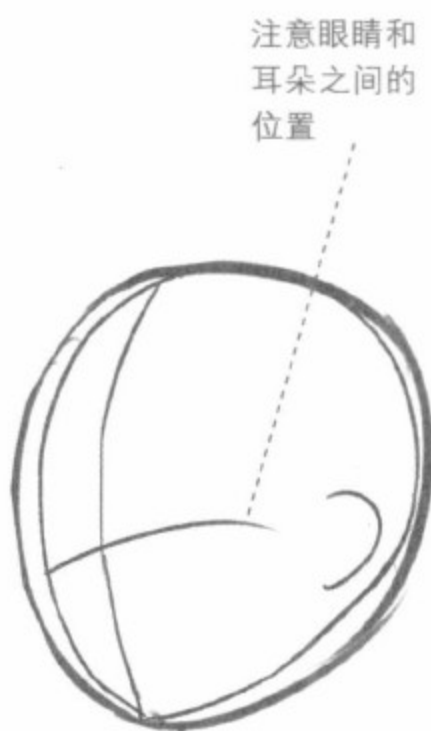
❶ 漂亮单纯的女仆

❷ 勇敢正直的战士

❸ 活泼可爱的少女

❹ 天真聪慧的魔法少女

特训练习

设计一个美少女角色

❶ 用圆圈表示关节，用直线表示骨骼，绘制出人物的动作结构图。

❷ 根据人物的动作，画出大概的关节图，并用几何体来绘制出人物大概的轮廓外形。

❸ 再根据关节图画出肌肉结构。

❹ 可以先从身体的局部开始细化。首先画出脸部的大概形状。

❺ 接着在画好的形状里面画出人物脸部的弧度，眼睛以及耳朵的相对位置。

❻ 在前一步的基础上绘制出人物眼睛草稿。确定嘴巴、鼻子及发际线的位置。

❼ 从第7步开始就可以在人体结构上面绘制衣服和其他细节的草稿了。

❽ 细化五官和头发的草稿线条。

❾ 在草稿基础上勾出脸部和五官的线条。

❿ 勾好五官的线条之后，就可以绘制眼睛的细节了。

⓫ 再勾出头发的线条，注意头发的走向。

⓬ 最后画出头发的阴影和细节部分。

⓭ 去掉结构草稿线后头部就完成了。

⓮ 草稿完成后开始勾线，先从头部开始。

⑮ 接着勾出衣服的细节，各种服饰设计这个时候都可以清楚地表现出来。

⑯ 然后为腿部勾线。

⑰ 细化人物，勾勒出鞋子的轮廓。

⑱ 为人物添加道具，比如武器。最后去掉草稿线，给人物打上阴影，就完成了。

01.2 人物造型的构思过程及实例

了解了不同角色的造型要点之后，我们来学习人物造型的构思过程。在绘制单人角色时，要从整体出发先在脑中构思好人物的整体形象，之后再绘制出来。

1.2.1 以故事内容及背景为标准来构思角色造型

要构思一个角色，当然离不开故事内容和背景的设定。例如同样绘制一个美少女，校园题材和科幻题材的故事背景下，人物的造型就会大为不同。下面就让我们来学习如何以故事内容和背景为标准构思角色和造型。

以校园故事为背景绘制人物

普通又文静的少女发型

领结是重要的特点

巨大的披肩增加了人物的神秘感

魔幻角色的头饰比较复杂

清爽的上衣和短裙，是日常生活中常见的服饰

百褶裙可以凸显人物的可爱之处

校园题材的人物造型相对简单，服装和发型都比较生活化，需要通过配饰和细节设计来凸显人物的个性。

魔幻题材的人物造型更能体现绘画者自己的想法和设计理念，各种奇特的设计在架空的故事背景下都是被允许的，这也是魔幻题材的卖点之一。

校园题材人物头部正面

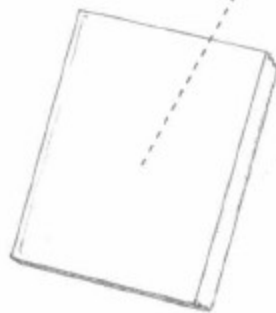
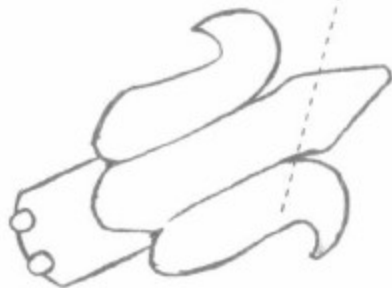
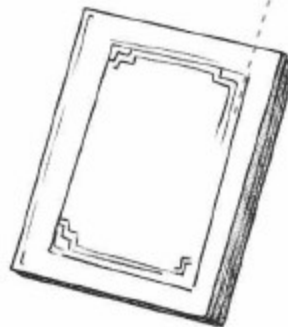
校园题材的人物比魔幻题材的人物更有生活气息，也更有邻家女孩的真实感。魔幻题材除了要突出服装的不同外，人物面部的设计也会更脱俗，与现实更有距离感。

魔幻题材人物头部半侧面

下面我们来看看两者五官的区别吧！

校园题材和魔幻题材人物五官的区别				
	眼睛	鼻子	嘴巴	耳朵
校园题材人物	校园题材人物的眼睛一般比较清纯。	校园题材人物的鼻子大小适中，有少女的感觉。	校园题材人物的嘴角上扬，活泼可爱。	校园题材人物的耳朵造型是圆润的。
魔幻题材人物	魔幻题材人物的眼睛一般比较空灵。	魔幻题材人物的鼻子更加小巧可爱。	魔幻题材人物的嘴角下降，人物更加稳重。	魔幻题材人物的耳朵造型可塑造成传说中生物的样子。

在绘制人物脸部造型之前，先要想好人物的题材和风格，再根据确定下来的风格绘制人物的五官和配饰，这样一来两种题材的人物才会性格分明，让人看了一目了然。

根据故事内容和背景构思人物的代表性动作和道具。

校园题材人物加道具的形象

书本

发夹

为校园题材的人物添加一些日常用品的道具，能让人物显得更贴近生活。

宠物

扫帚

魔幻题材人物加道具的形象

魔幻题材的人物相对来说更充满幻想，道具的设计也可以更具魔幻色彩。

1.2.2 绘制草图

从绘制美少女漫画角色的草图开始进行人物的造型创作。

❶ 首先要确定人物的动作框架，用直线画出人物身体的大概动作。

❷ 少女漫画的人物特点就是身材匀称，体态优美。

设计人物服饰的时候，要贴合人物的身体

❸ 校园故事中校服是必不可少的。

为角色设计点细节，让人物变得更加的生动有趣。

❹ 确定全身的设计后，将成图画出来。

1.2.3 完稿及表现

根据草稿绘制出成稿，可以进一步交代人物的各种特征。下面一起来学习人物造型的完稿以及表现吧！

人物的三视图

撩动头发增加人物的动感

在百褶裙底下绘制阴影，可以表现出裙摆与大腿之间的距离感

人物正面图

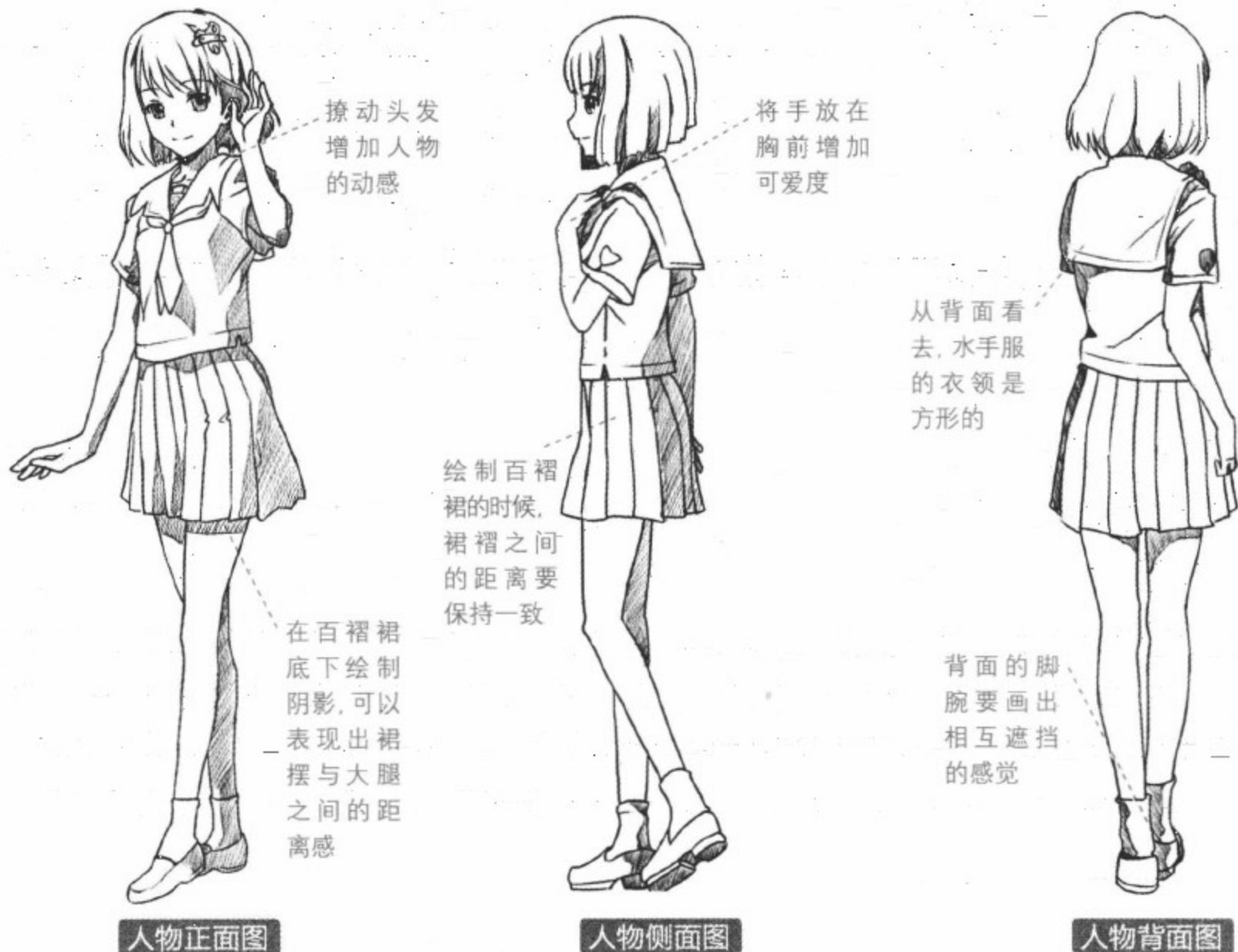
将手放在胸前增加可爱度

绘制百褶裙的时候，裙褶之间的距离要保持一致

人物侧面图

从背面看去，水手服的衣领是方形的

背面的脚腕要画出相互遮挡的感觉

人物背面图

人物的表情

校园题材的人物表情丰富可爱，能够很好地表现少女的魅力。我们可以尝试着绘制出人物的不同表情。同一个人物，在心情和状态发生变化时，表情也会发生变化。下面来看一下少女安静、高兴和疑惑时的基本表情。

安静

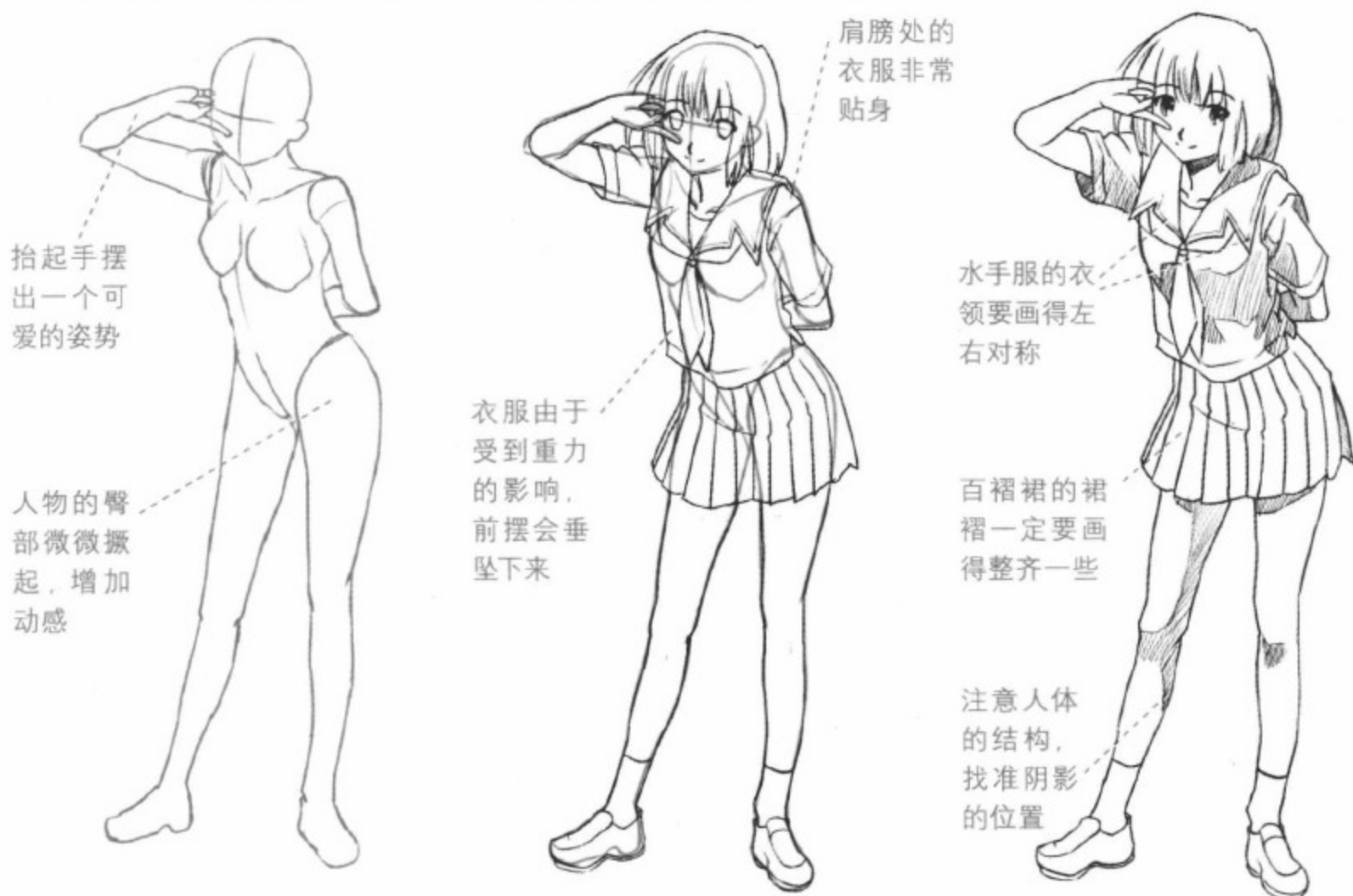
高兴时微微张开嘴

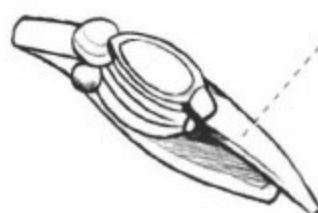
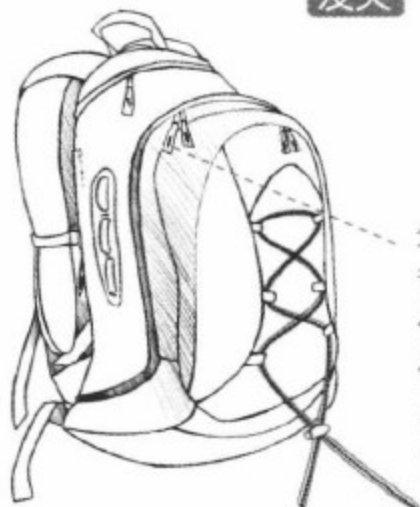
高兴

疑惑时高高扬起眉毛

疑惑

人物的动作造型

可以用一些活泼的小动作突出少女漫画中角色的可爱之处。

人物的常用道具

既然是校园故事，人物的道具当然离不开学生常用的东西，常见道具有发夹、手机、书包等物品。

第2章 头部是角色设定的关键

设定漫画作品中的人物时，头部的设计是关键。不同的人物脸型，不同的五官造型，可以体现出漫画人物外貌的特征以及不同的性格。本章我们将从人物的脸型、五官、发型以及人物头部的不同角度来进行绘制技巧的讲解。

02.1 为角色确定适合的脸型

漫画中有许许多多不同的角色，根据人物的设定要求，每个角色的脸型都会根据人物的年龄、性别、体格等因素而有所不同。设计出适合角色的脸型，再进行绘制，不仅增添人物的辨识度，还会让漫画作品变得更加有趣。

技术专栏

通过几何体来设计脸型

漫画角色的脸型大致可以分为圆形、方形和三角形，下面就让我们通过几何体的组合和变形来设计不同的脸型。

圆形

圆形的脸包括正圆形、椭圆形、鹅蛋形等。最常见的就是鹅蛋形的脸。

椭圆形脸头像的画法：

❶先绘制出椭圆形脸的造型基础。

❷在脸型的基础上进行五官定位。

❸绘制五官和发型的造型草稿。

❹细化草稿，完成绘制。

正圆形脸头像的画法：

❶先绘制出圆形脸的造型基础。

❷在脸型的基础上进行五官定位。

❸绘制五官和发型的造型草稿。

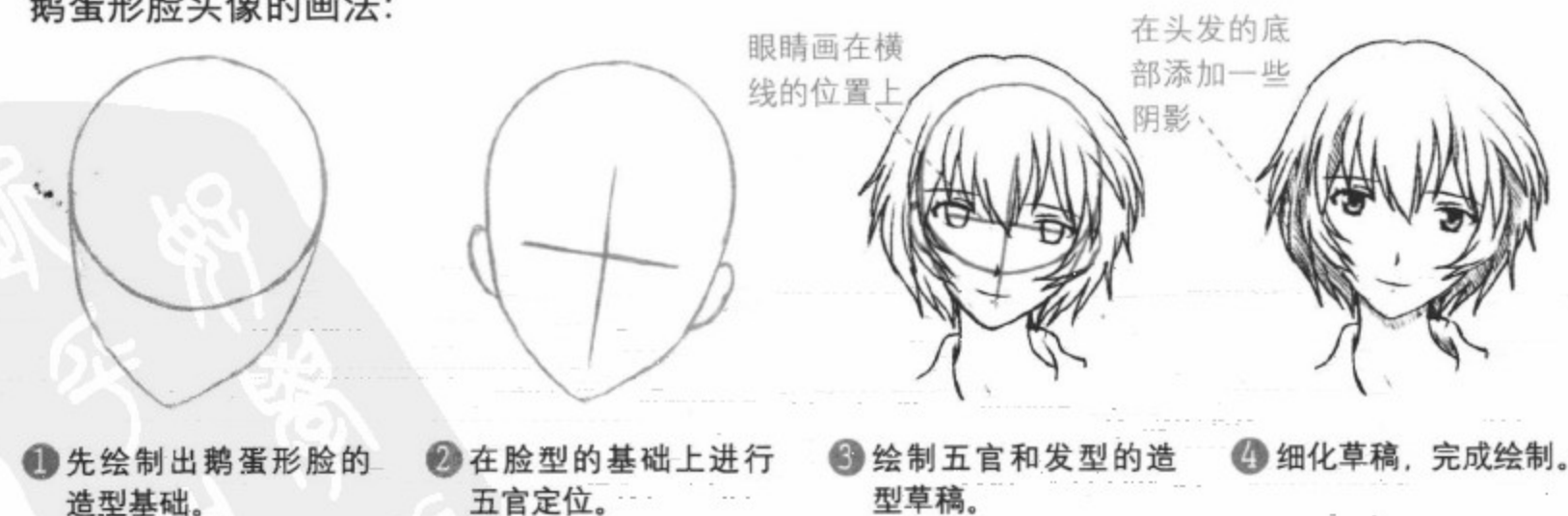
❹细化草稿，完成绘制。

鹅蛋形脸头像的画法：

❶先绘制出鹅蛋形脸的造型基础。

❷在脸型的基础上进行五官定位。

❸绘制五官和发型的造型草稿。

❹细化草稿，完成绘制。

方形

方形的脸主要分为长方形、正方形、梯形几种。这些脸型都是在圆形的基础上变化而来的。

长方形脸头像的画法:

❶ 先绘制出长方形脸的造型基础。

❷ 绘制脸型的五官定位。

❸ 绘制五官和发型的造型草稿。

❹ 细化草稿，完成绘制。

正方形脸头像的画法:

❶ 先绘制出正方形脸的造型基础。

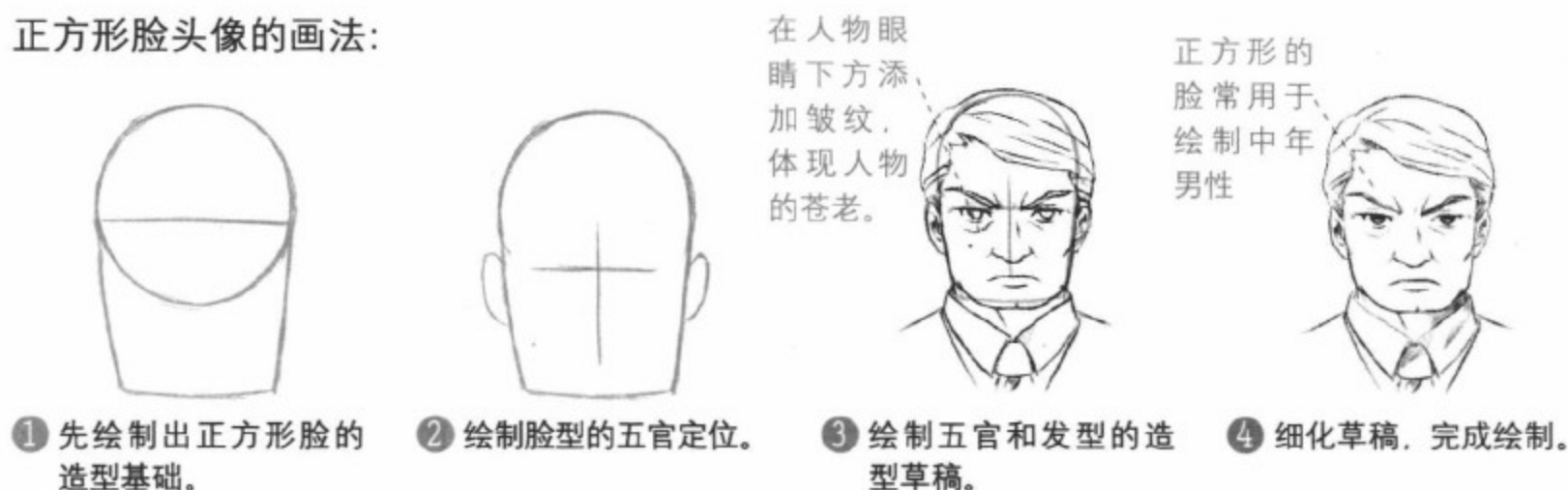
❷ 绘制脸型的五官定位。

❸ 绘制五官和发型的造型草稿。

❹ 细化草稿，完成绘制。

梯形脸头像的画法:

❶ 先绘制出梯形脸的造型基础。

❷ 绘制脸型的五官定位。

❸ 绘制五官和发型的造型草稿。

❹ 细化草稿，完成绘制。

设计不同的方形脸角色

年轻的方形脸男性

沧桑的方形脸男性

年老的方形脸男性

方形脸的特征是棱角分明，可以很好地表现出男性的阳刚特征。因此方形脸的角色大都是男性。

三角形

三角形的脸主要分为正三角形、长三角形和短三角形等。三角形脸型也是在圆形的基础上变形而来的。

正三角形脸部头像的画法：

❶先绘制出正三角形脸的造型基础。

❷绘制脸型的五官定位。

正三角形的脸适合开朗的中年男性

❸绘制五官和发型的造型草稿。

❹细化草稿，完成绘制。

长三角形脸部头像的画法：

❶先绘制出长三角形脸的造型基础。

再窄的三角形脸也会有脸颊的弧度

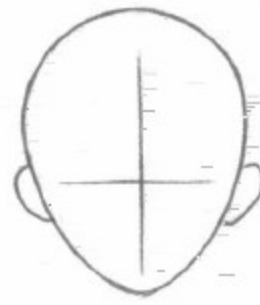
❷绘制脸型的五官定位。

❸绘制五官和发型的造型草稿。

长三角脸适合用来绘制美型角色

❹细化草稿，完成绘制。

短三角形脸部头像的画法：

❶先绘制出短三角形脸的造型基础。

❷绘制脸型的五官定位。

正面的十字线要画在面部的中央

❸绘制五官和发型的造型草稿。

头发光泽的排线要画得整齐一些。

❹细化草稿，完成绘制。

设计不同的三角形脸角色

短发的男性三角形脸

扎着马尾的男性三角形脸

中长发的男性三角形脸

三角形脸的特征是美型。既有方形脸的棱角，又拥有鹅蛋脸的优雅，因此大部分美型角色都会使用三角形脸型。

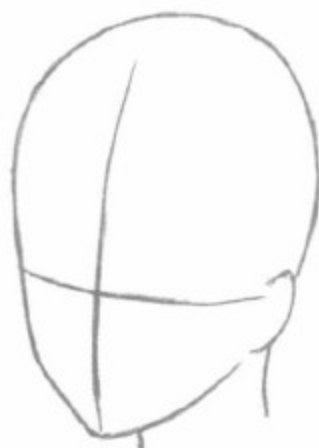
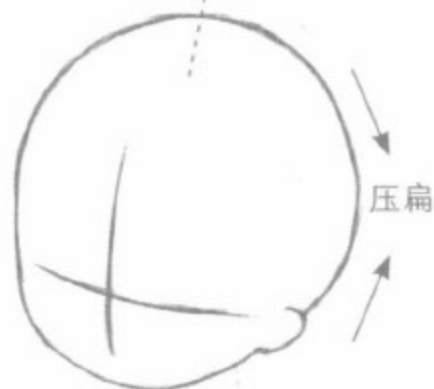
2.1.1 圆形脸

圆形脸的人物形象通常会给人一种可爱的感觉。漫画中圆形脸的人物一般来说会比其他脸型的角色身材要小。圆形脸常用来表现Q版人物的脸型。

普通脸型

普通脸型结构

圆形的脸型会让角色显得十分可爱，所以圆形脸是Q版角色常用的脸型。

圆形脸型

圆形脸型结构

常见圆形脸型角色的不同视角

圆形脸正面

圆形脸半侧面

圆形脸侧面

圆形脸适合的角色范围

圆形脸很适合表现Q版的角色或可爱的角色。当然圆形脸也适用于写实的角色，通常用来表现体型较胖的角色。

2.1.2 椭圆形脸

椭圆形脸的人物形象，通常会使用在写实人物上。漫画中的椭圆形脸一般来说会分为两类，一类是瘦椭圆形，一类是宽椭圆形。前者在写实人物中用得比较多，而后者则多出现在Q版角色中。

两种不同的椭圆脸型其实就是竖立与平放的区别。

常见椭圆形脸型角色的不同视角

椭圆形脸型正面

椭圆形脸型半侧面

椭圆形脸型侧面

椭圆形脸适合的角色范围

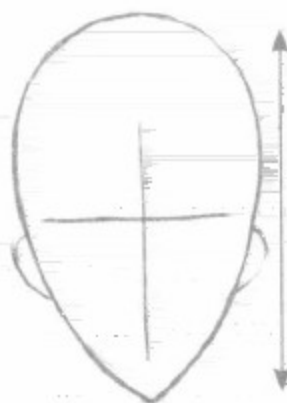
椭圆形脸的形状比较圆滑，下巴不会太明显。适合表现比较写实的角色，或者也可以用来表现微微发胖的漫画型角色。

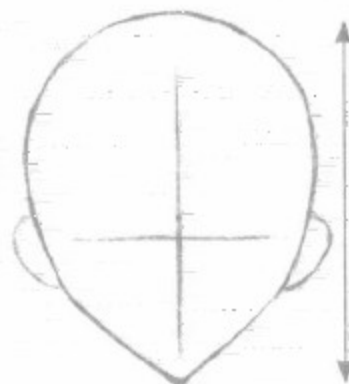
2.1.3 三角形脸

三角形脸最常使用在美型人物上。漫画中的三角形脸有长短之分，其适合表现的角色是不同的。

长三角形脸型

三角形脸型是美少女漫画中最常见的脸型，这种脸型适合表现美型的角色。

短三角形脸型

长三角形脸型结构

长短三角形脸型的区别主要表现在脸的长度上。

短三角形脸型结构

常见三角形脸型的不同视角

短三角形脸型正面

短三角形脸型半侧面

短三角形脸型侧面

三角形脸适合的角色范围

三角形脸既有圆形脸的可爱圆润，又不会过于写实，是最适合传统漫画人物的脸型。不管是少年还是少女都可以使用三角形的脸型来绘制。

2.1.4 方形脸

方形脸最常使用在有魄力的人物上。漫画中方形脸的人物一般都是比较刚健、强悍的角色。

梯形脸型

方形脸常用来表现勇士、战士等粗犷的角色，能更好地表现出角色的刚健。

长方形脸型

梯形脸结构

梯形脸与长方形脸的区别在脸型的长度和五官的比例上。

长方形脸型结构

常见的长方形脸型的不同视角

长方形脸型正面

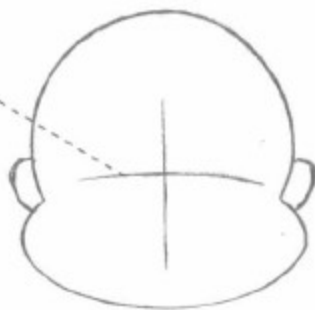
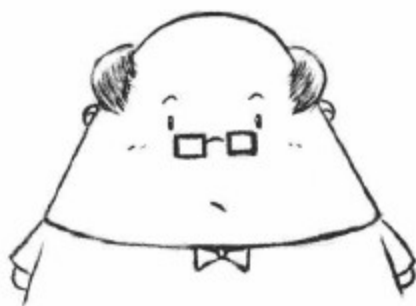
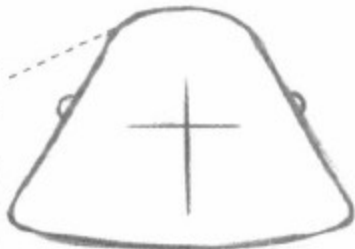
长方形脸型半侧面

长方形脸型侧面

方形脸适合的角色范围

方形脸是一种比较写实的脸型，也常常用于表现漫画中的成年男子。不论是年老男子还是中年男子，都可以用不同类型的方形脸来绘制。

2.1.5 其他脸型

除了我们常见的圆形、方形和三角形脸型外，还有一些其他类型的脸型。它们并不是标准的圆形或方形、三角形等，而是以上几何形态的组合。

不同于一般的脸型，这类脸型由多个几何体组合而成，常用来表现Q版的角色。不管如何组合，只要能表达出角色特点就可以了。

其他脸型的不同视角

其他脸型正面

其他脸型半侧面

其他脸型侧面

其他脸型适合的角色范围

在夸张或者搞笑的漫画中，常常能看到各种类型的奇特脸型。这些脸型大多比较夸张，适合表现幽默搞笑的Q版人物。

实例展示 Examples show

各种不同脸型的角色造型

❶ 圆形脸少女

❷ 圆形脸女性半侧面

❸ 圆形脸女孩正面

❹ 三角形脸少女半侧面

❺ 长三角形脸男性半侧面

❻ 三角形脸男性侧面

❼ 三角形脸短发女性正面

❽ 三角形脸长发女性正面

❾ 方形脸男性正面

特训练习

绘制一张可爱的萝莉面孔

❶ 构思出想要绘制的主题和造型。

❷ 根据草稿绘制角色的脸部结构。

❸ 通过结构草图绘制出角色的五官和发际线位置。

❹ 通过发际线位置来绘制角色的发型草稿。

❺ 在发型草稿的基础上绘制出角色的造型草稿。

❻ 绘制完草稿后就可以细化角色的五官了。

❼ 细化角色的发型。

❽ 添加人物的造型细节。

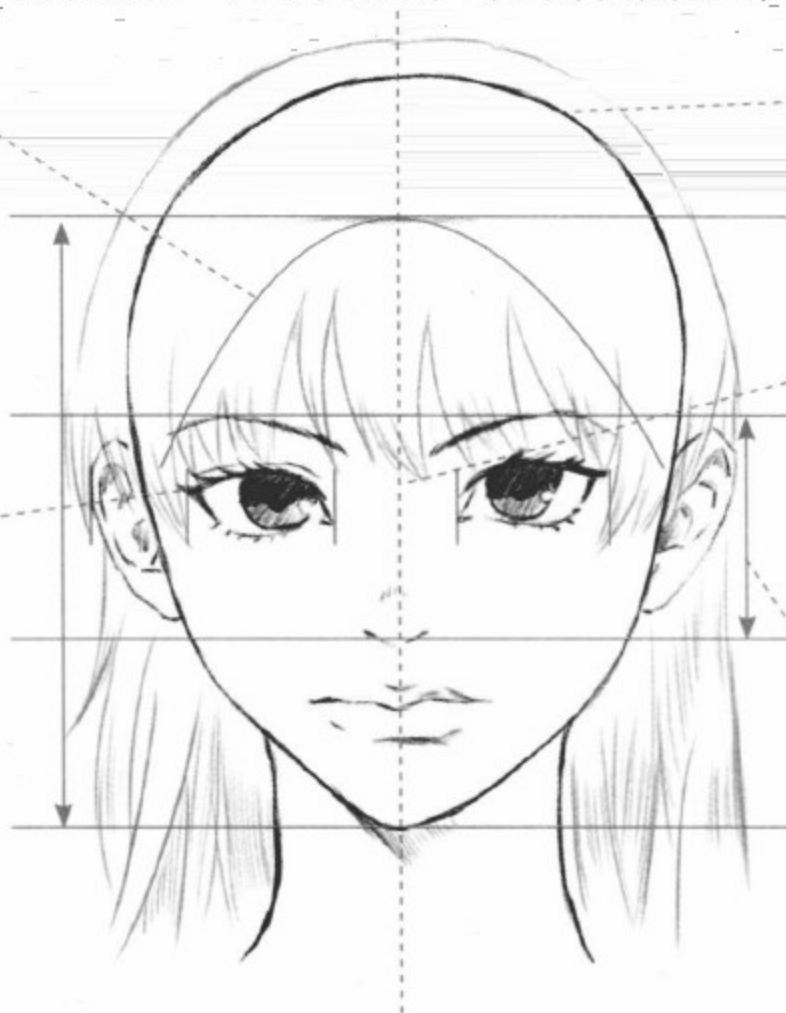
❾ 给礼帽填色，完成绘制。

02.2 画龙点睛的五官设定

在学会了人物脸型的画法之后，我们开始学习五官的设定。不同的五官造型可以让人物具有与众不同的外貌特征。在这一小节中将分别讲解五官各部分的设定技巧。

技术专栏

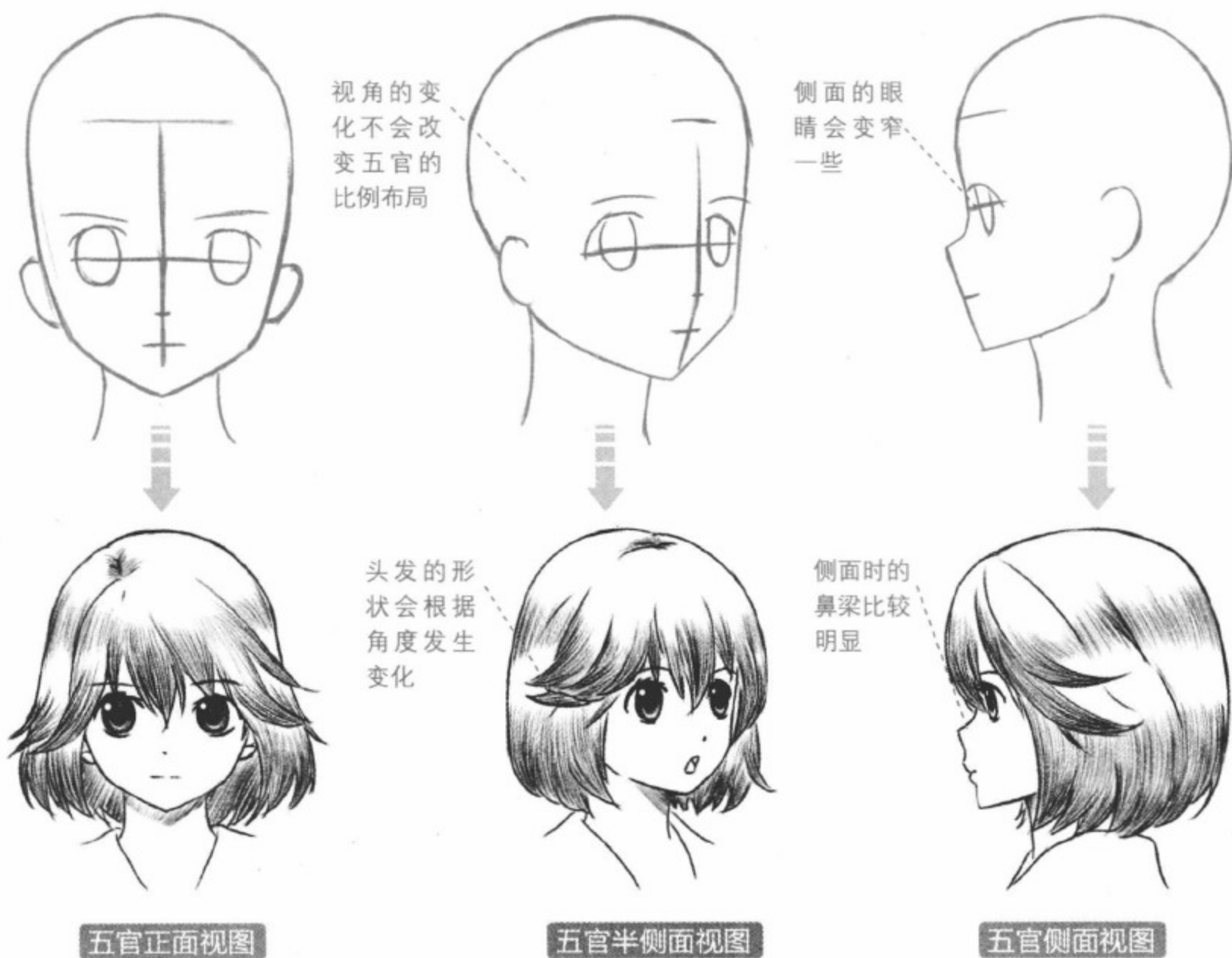
设定五官的位置和比例

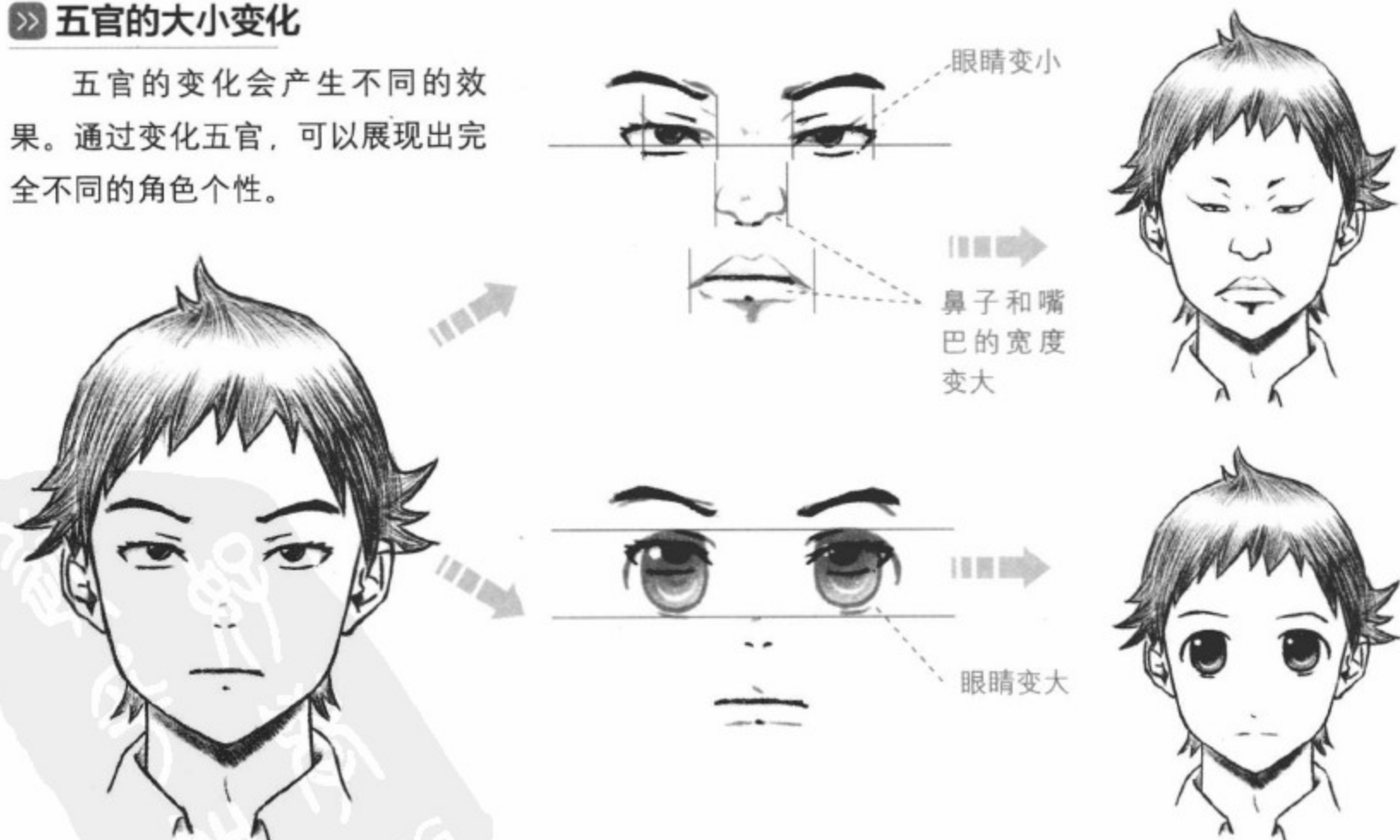
学习五官的画法之前，首先让我们来了解一下五官的位置和比例。通常情况下，五官的比例是“三庭五眼”。其中的“三庭”是指从发际线到眉毛，眉毛到鼻尖，鼻尖到下巴的三处等分线；而“五眼”则是指人物在正面的时候，一只耳朵到另外一只耳朵大概是五个眼睛的距离。

漫画人物五官的风格可以有很多种，不过在绘制时还是要讲究五官在面部上的比例和位置。我们用两种风格差异比较大的脸来作比较，可以看到角色仍旧遵循着同一规律。这些规律可以使我们笔下的人物五官更合理。

写实风格人物

Q版风格人物

漫画人物五官的正面、半侧面和侧面视图

五官正面视图　　五官半侧面视图　　五官侧面视图

五官的大小变化

五官的变化会产生不同的效果。通过变化五官，可以展现出完全不同的角色个性。

五官的位置变化

五官位置的上下移动会使角色在年龄上产生不同的变化。

正常五官位置

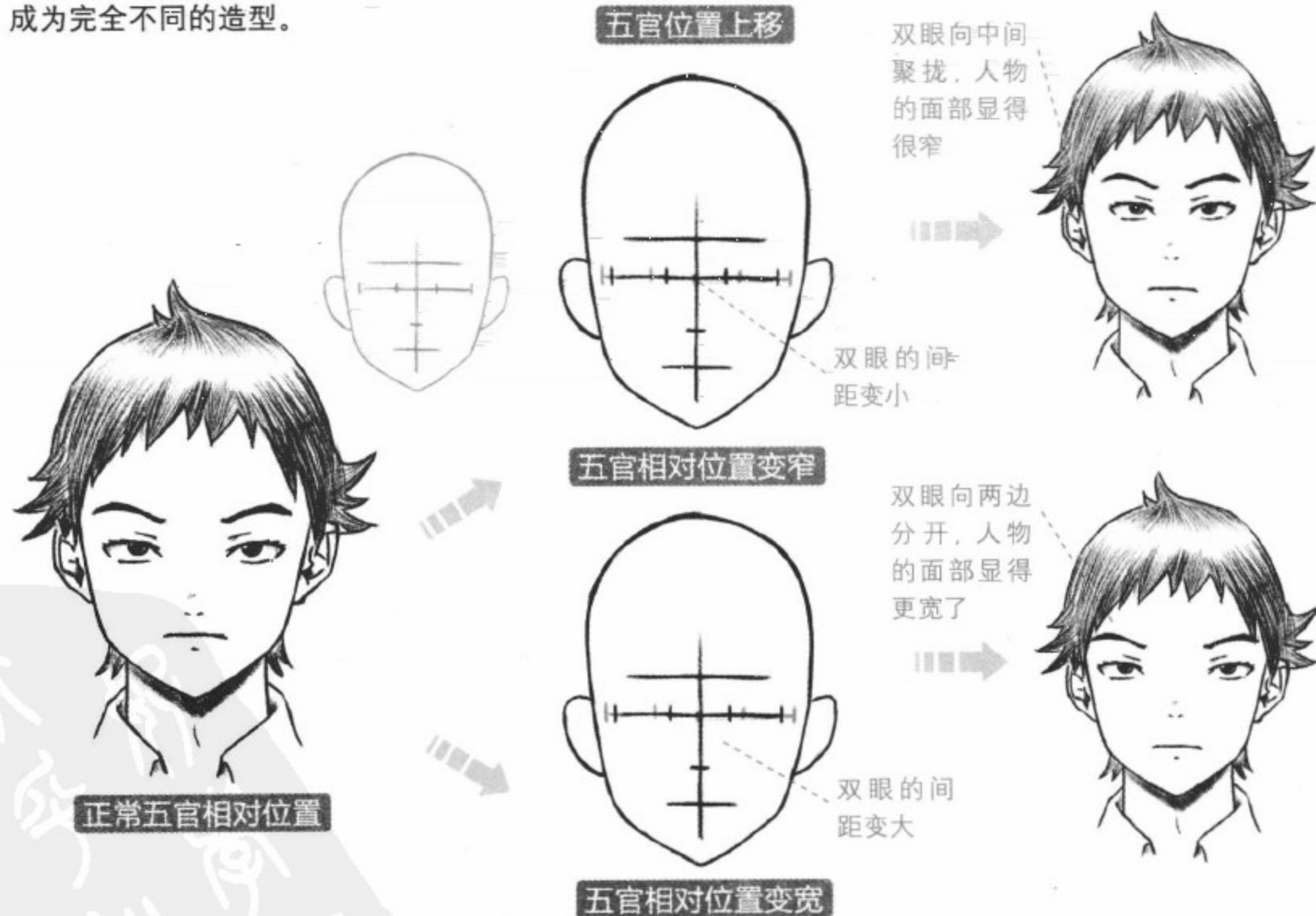
五官位置下移

五官位置上移

五官的宽窄变化会使角色脸部大小产生变化，成为完全不同的造型。

五官相对位置变窄

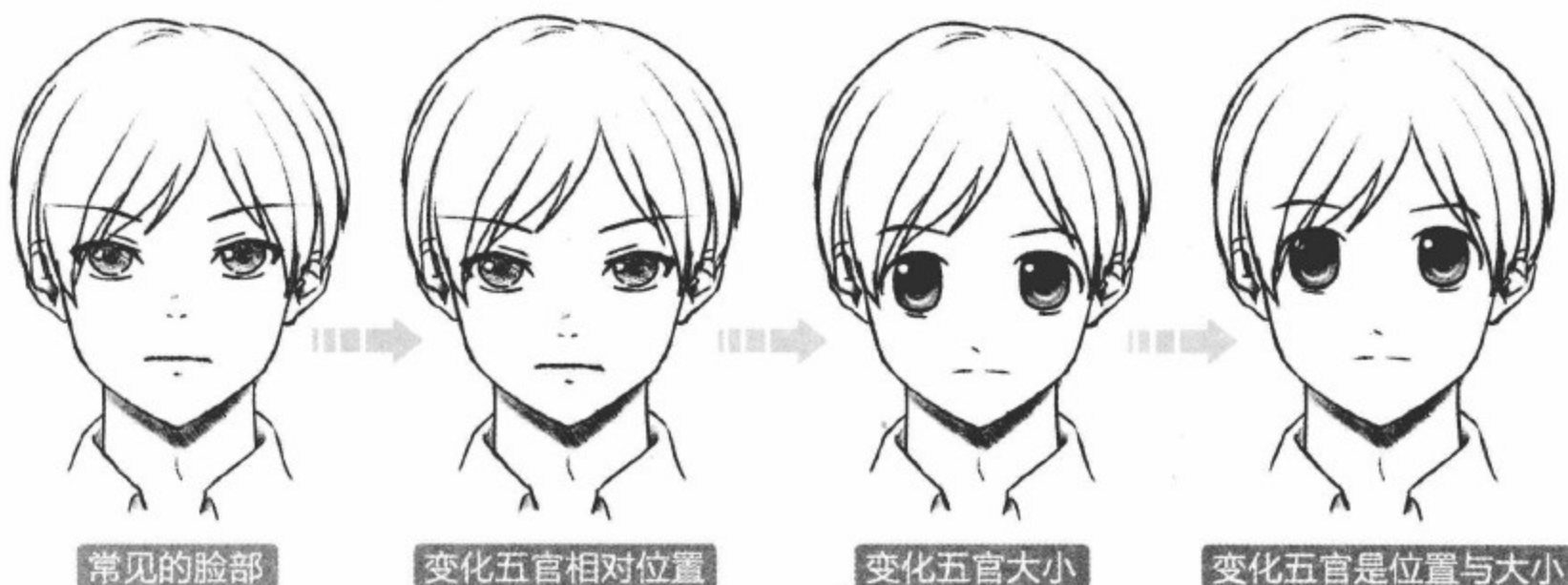
正常五官相对位置

五官相对位置变宽

下面试着把五官的大小和位置一起变化来看看吧！

常见的脸部

变化五官相对位置

变化五官大小

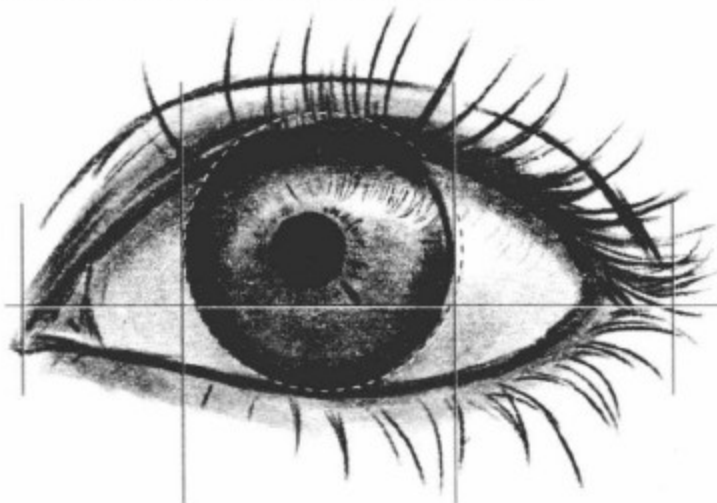
变化五官是位置与大小

五官大小和位置的变化所对应的角色变化				
	眼睛	五官位置的变化	五官大小的变化	五官大小和位置的变化
男性				
女性				

五官位置变化改变人物属性

五官的位置不同，表现出的人物属性也会有所差别。一般来说，成熟角色的五官区域会相对大些，而幼龄角色的五官区域会相对小一些。

常规位置的眼睛　位置靠上的眼睛　位置靠下的眼睛

2.2.1 眼睛的表现与变化

俗话说眼睛是心灵的窗户，可见眼睛对于人物的重要性。漫画中人物的眼睛是根据现实中眼睛来画的，不过漫画中人物眼睛的画法有多种风格，为了突出不同造型，眼睛可以画得更夸张，所以我们要学习各种不同的眼睛画法。

写实的眼睛

写实的眼睛宽度比较大，眼珠是标准的正圆形。

漫画里的眼睛

漫画里的眼睛简化了睫毛细节，眼珠在眼眶内的比例较大，形状是竖直的椭圆形。

不同的眼睛表现

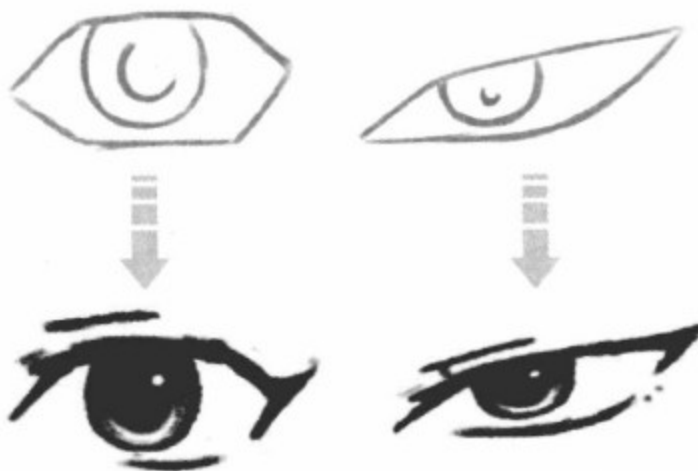
同样的人物在不同的眼睛搭配表现下会呈现出不同的表现效果。下面来对比几组有代表性的眼睛。

圆形的眼睛几乎是使用最多的类型，它适合表现可爱活泼的角色，眼睛的大小可以表现出年龄的老幼。

圆形眼睛表现

圆形眼睛通常用在活泼的角色身上。

方形眼睛表现

方形眼睛常用来表现成熟的角色。

方形的眼睛和长条形的眼睛也常用在美型的角色和成熟的角色上。

长条形眼睛表现

长条形的眼睛可以很好地表现出角色的冷酷。

2.2.2 鼻子的表现与变化

在设定人物五官时，鼻子能够使人物面部更具立体感。下面就来学习鼻子的基本画法。

现实中的鼻子

鼻子阴影以及鼻孔形状都被简化了

写实的鼻子仍旧拥有鼻子的主要特征，只是更为简略。

漫画写实风格的鼻子

整个鼻子的轮廓线被简化成一条折线

简化的鼻子完全失去了鼻子的本来形态，而是通过典型的结构特征来表现。

简化风格的鼻子

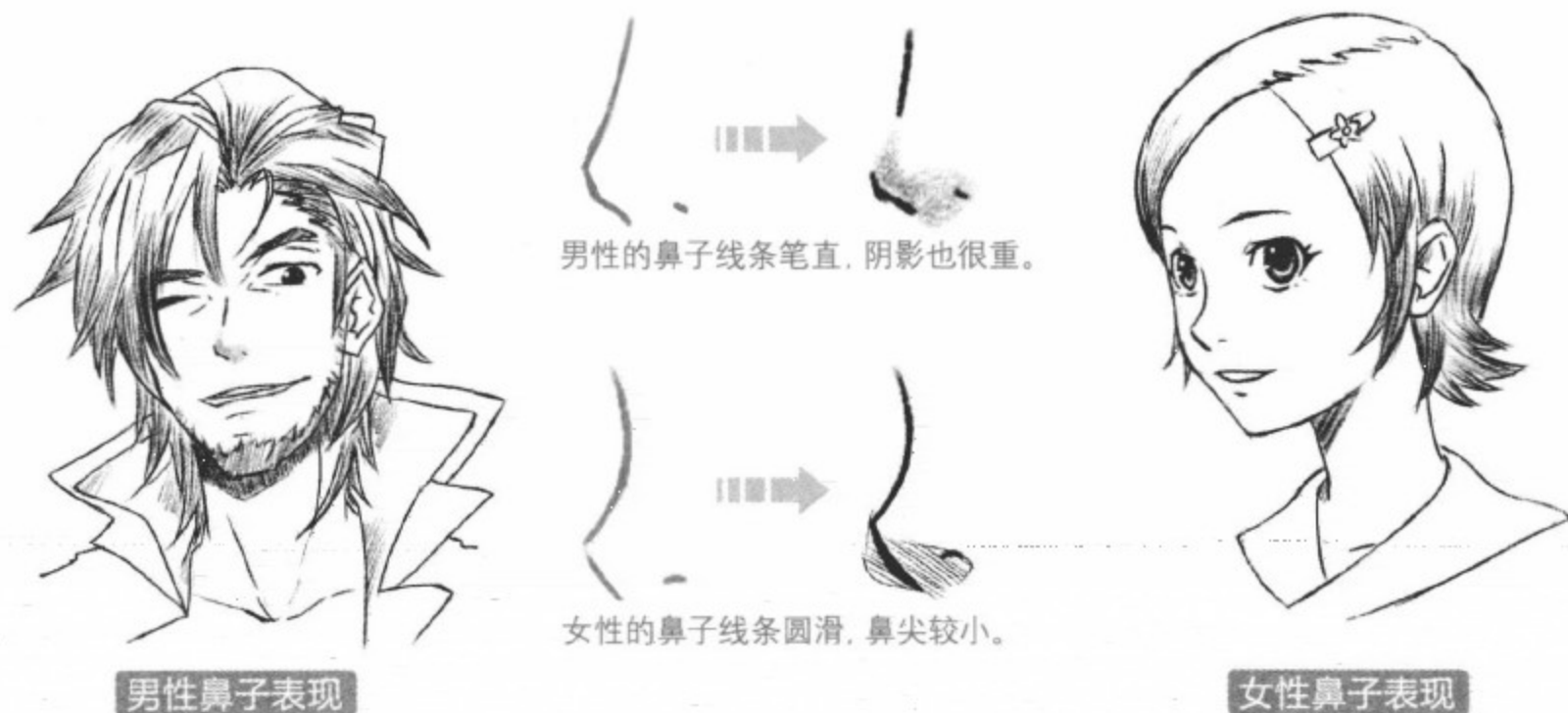
不同性别人物鼻子的表现方式

同一类型的角色鼻子的差异不会很大，主要差别表现在线条上。女性的鼻深更为弯曲圆滑。

男性鼻子表现

男性的鼻子线条笔直，阴影也很重。

女性的鼻子线条圆滑，鼻尖较小。

女性鼻子表现

不同造型的鼻子

不同年龄的人物鼻子也有不同，年龄越小，鼻子越小；年龄越大，鼻子也就越大。女性的鼻子一般都比男性的鼻子小一些。

点状的少女鼻子

比较大的女性鼻子

竖线形的少女鼻子

2.2.3 耳朵的表现与变化

每个人的耳朵都不尽相同，有宽大的耳朵、棱角分明的耳朵、小小的耳朵，也有招风耳等等。在设定漫画角色的时候，角色的耳朵很容易被忽视。绘制出具有真实感和特点的耳朵，可以使角色更加与众不同，富有魅力。改变耳朵的形状、大小以及厚度，就可以让耳朵拥有不同的特色。现在就让我们来学习耳朵的表现与变化吧。

现实中的耳朵

写实的耳朵仍旧拥有耳朵的主要特征，只是阴影被简化了一点。

耳朵的阴影被简化了，轮廓也变得柔和了一些

漫画写实风格的耳朵

整个耳朵的轮廓被简化成一个半圆形

简化耳朵的轮廓变成了圆形，内部的结构也变得更加简略了。

简化的耳朵

耳朵的不同变形表现

一些特型耳朵也是在普通的耳朵上变形而来的。

普通的耳朵造型

普通的耳朵轮廓是椭圆形。

精灵的耳朵是拉长的三角形。

精灵的耳朵造型

各式各样的耳朵

不同的角色适合不同的耳朵，Q版人物的耳朵一般较大较圆，精灵的耳朵比较细长，而普通的耳朵是不规则的椭圆形。

滚圆的Q版耳朵

尖尖的精灵耳朵

普通的少女耳朵

2.2.4 嘴巴的表现与变化

五官中除了眼睛之外，嘴巴也是需要着重刻画的部分。绘制出准确的嘴型可以提升漫画角色的形象，让角色形象丰满。

现实的嘴巴

上唇的轮廓线被简化，嘴缝的线条也只用一点起伏来表现上唇结构

写实风格的嘴巴

写实的嘴巴保留了上下嘴唇的结构感，嘴巴本身的线条也有起伏。

整张嘴巴的线条是一条直线

简化的嘴巴

简化的嘴巴线条变成了一条完整的线，上嘴唇的线条也被省略了。

嘴巴的不同表现形式

只要把嘴部的动态表现到位，不同形式的嘴都能达到同样的效果。

偏写实的嘴部

偏写实的嘴巴，上下嘴唇的形状明显，线条起伏明显。

省略版的嘴巴，嘴巴本身的形状和宽度都与写实版相同，只是省略了嘴唇的轮廓线。

省略版的嘴部

一些不同的嘴型变化

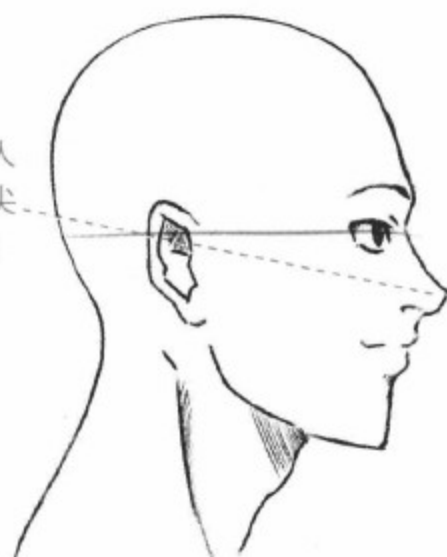
不同年龄，不同风格的角色都适合不同的嘴型。年龄较小的角色适合简化的嘴巴，而成熟的角色适合偏写实风格的嘴。

张开的嘴巴

偏写实的嘴巴

小巧的少女嘴巴

2.2.5 五官的透视表现

漫画中不同角度的五官有着不同的形态，在刻画人物五官的时候也需要注意不同角度下五官的变化。接下来，就让我们来学习五官的透视表现。

实例展示 Examples show

不同角色的五官表现

❶ Q版五官男性

❷ Q版五官小男孩

❸ 可爱五官女性

❹ 优美五官少女

❺ Q版五官小女孩

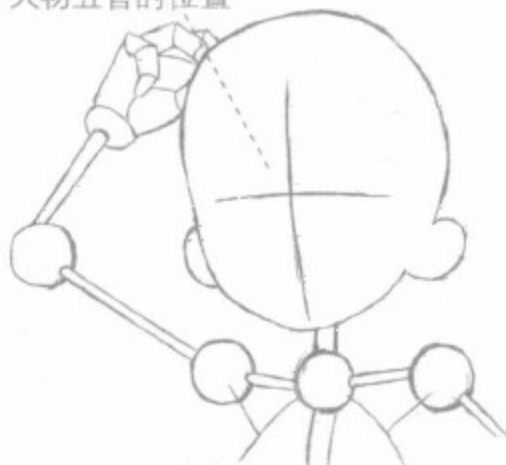
❻ 纤细五官男性

❼ 写实五官男性

❽ 写实五官女性

特训练习

正太的五官表现

❶ 构思出要绘制的主题和造型。

❷ 根据构思绘制出角色的结构图。

❸ 通过结构图绘制出角色的五官和发际线位置。

❹ 通过发际线位置来绘制角色的发型草稿。

❺ 在发型草稿的基础上绘制出角色的造型草稿。

❻ 绘制完草稿后就可以细化角色的五官了。

❼ 接着细化角色的发型。

❽ 添加造型细节和材质表现。

❾ 为人物添加阴影，完成绘制。

02.3 表现角色魅力的发型设定

在同一部漫画作品中，不同角色的五官虽然有所差别，但是整体区别不是很大。这个时候，我们将通过发型来区分人物。千变万化的发型可以帮助我们提高角色的辨识度。下面一起来学习如何设定表现角色魅力的发型吧。

技术专栏

头发的厚度和质感表现

在学习塑造人物的发型之前，首先让我们来了解一下头发厚度以及头发质感的表现方法。

确定发际线位置

发际线位置

鼻底到下颚的长度差不多等于眉弓到发际线的长度。发际线确定了头发的生长范围，也是刘海的长出位置。正确地找到发际线位置可以使我们绘制出位置更为准确的刘海。

头发厚度的表现

头发的厚度直接由头发的多少决定。发量多头发就会厚，发量少头发就比较薄。不同的头发厚度适合的角色也是不同的。

半侧面时，要注意头发的厚度会随着头部轮廓的走向而变化。

半侧面头发厚度的表现

头发会因为重力作用而自然下垂，因此后面的头发看上去比前面的头发厚。

侧面头发厚度表现

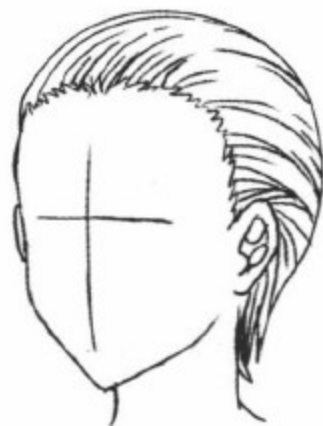
不同头发厚度的表现

发量少的造型

发量中等的造型

发量多的造型

头发的质感

头发的质感可以用头发的柔韧度和造型来表现。下面让我们来看看怎样表现头发的柔韧度。在理发店，人们把头发分为硬发、软发、干发、油性发等等。在画的时候，我们需要抓住不同头发的特色来进行绘制。例如运用直线绘制硬发，而有弧度的线条可以画出柔软的头发。

下面一起看一下不同发质所表现出的头发造型。

C形和S形表现

直发并不是完全的直线。实际上，大多数情况下直发呈现为C形。在绘制直发发梢时只需要绘制同一方向的线条就行了。

直发总是向着一个方向延伸

波浪发，如字面意思。其形态是S形的。波浪发发梢的表现是S形的集合，绘制时也可以适当的用一些直发的线条做辅助。

头发的线条比较水平，是整齐的直发

头发的线条比较随意，发尾收拢，是普通的发型

华丽的卷发，发丝都是S形

头发的颜色

黑色的头发可以根据头发发丝走向平涂来表现，也可以通过发丝的多少体现出来。不同的表现方式可以给人完全不同的感觉。

平涂法也要体现出头发的立体感，并不是涂成一块单一的黑色。

平涂表现黑发效果

通过发丝的集中程度可以表现出头发的立体感。

发丝表现黑发效果

黑发的画法：

❶ 确定角色五官造型和发际线位置。

❷ 设计头发的造型。

❸ 绘制发丝。

❹ 绘制高光表现。

金发的画法：

❶ 绘制出角色的五官和发际线位置。

❷ 绘制出角色的头发造型。

❸ 绘制出头发的发质效果。

❹ 留出高光，金发绘制完成。

表现发丝的光泽：

不同的发丝光泽可以表现出不同的颜色。通常根据头部曲面和发丝的走势留出代表光泽的空白。

浅色发色表现

较深色发色表现

深色发色表现

2.3.1 头发的表现方法

在了解了头发厚度以及质感的基本画法之后，让我们进一步了解不同头发的表现方法。

人物头部

人物发型正面

人物头部侧面

人物发型侧面

在设计发型的时候，可以根据发际线和鬓角绘制头发。

发际线的绘制

发际线过高

发际线过低

正常发际线

正确的发际线位置能帮助我们更好地绘制出人物的发型。虽然在绘制发型的时候不会绘制出发际线，但它对发型的绘制来说同样重要。

头发的生长方向

前面的头发和后面的头发生长的方向会有不同。前面的发型是最常被改变的，可以根据需要设定头发的走向。而后发则会根据发质及发型来决定其发丝的走向。

用线条表现头发

❶ 在头部基础上基于发际线绘制出发型。

❷ 在前一步基础上去掉头部轮廓和发际线，添加发丝。

❸ 进一步绘制发丝并通过高光和明暗对比来表现发型的深度。

头发的明暗表现：

头发的线稿　发丝的明暗表现　发尾的明暗表现　发根的明暗表现

练习用线条表现头发：

❶ 绘制角色的结构图。

❷ 画出发际线和头发的轮廓。

❸ 绘制角色五官。

❹ 清理线稿。

❺ 绘制发型。

❻ 绘制发丝。

❼ 绘制角色发质和高光表现。

用色块表现头发

❶ 在头部及发际线基础上绘制出发型。

❷ 在发型基础上平涂底色。

❸ 在底色上绘制出阴影和高光。

色块的表现技法：

发梢的平涂技法

发根的平涂技法

发丝的平涂技法

高光的平涂技法

练习用色块表现头发：

❶ 构思角色造型绘制草稿。

❷ 绘制角色结构图。

❸ 绘制五官及发际线。

❹ 绘制发型。

❺ 为发型进行平涂上色。

❻ 为发型添加高光及阴影效果。

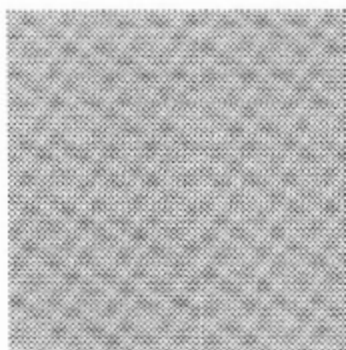
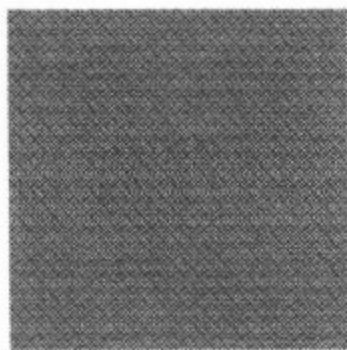
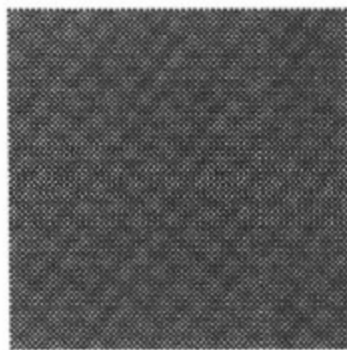
用网点表现头发

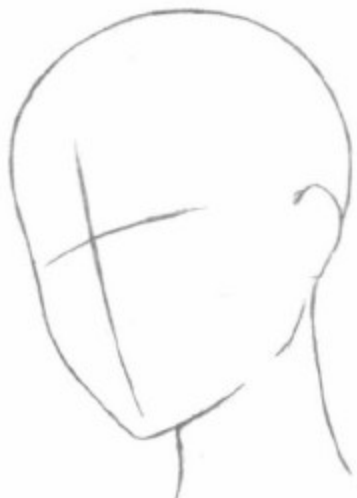
❶ 在头部及发际线基础上绘制出发型。

❷ 在发型基础上贴出网点底色。

❸ 在底色上擦拭出阴影和高光。

网点的表现类型：

55L 10%的网点

55L 15%的网点

55L 30%的网点

55L 40%的网点

练习用网点表现头发：

❶ 绘制人物结构。

❷ 画出发迹线位置和五官。

❸ 根据发际线画出头发。

❹ 绘制人物发型。

❺ 在发型的基础上打网点。

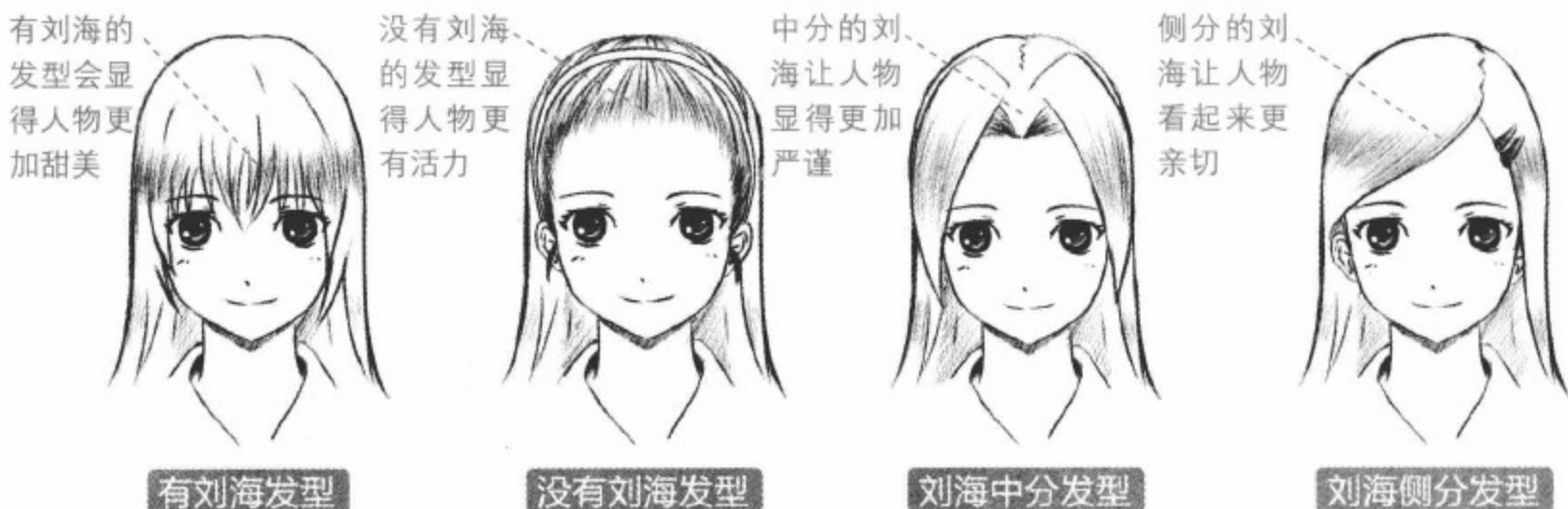
❻ 绘制高光和阴影。

2.3.2 头发局部的处理

在塑造人物头发的时候，不同部分的头发会有不同的处理方式。例如前发和后发的处理，耳发和垂发的处理，都会有所区别。现在就让我们一起来学习这些处理方式吧。

发型成图

正确的发际线位置能帮助我们更好的绘制出人物的发型。虽然绘制发型的时候不会画出发际线，但它对发型的绘制仍然很重要。

前发的表现

前发的不同也会改变发型。不同的前发造型给人以不同的角色感觉。没有刘海的造型让角色看上去更活泼好动，中分的造型人角色看上去更强势主动，侧分的造型则让角色显得更文静。

前发的绘制步骤:

❶ 绘制角色头部结构和发际线位置。
❷ 在结构图上绘制出人物发型。
❸ 根据草图画出线稿。
❹ 添加高光和阴影。

后发的处理

后发表现

后发起始位置

前视后发效果

后发的绘制步骤:

❶ 绘制后发的结构及发旋位置。

❷ 绘制后发造型草稿。

❸ 绘制后发造型。

❹ 添加发质效果。

❶ 绘制后发的结构及发旋位置。

❷ 绘制后发造型草稿。

❸ 绘制出发质的效果。

❹ 添加头发的阴影。

根据设定，不同的角色会有不同的发型，而后发设计更能体现出发型的不同之处。

❶ 在头发的顶端确定发旋的范围。

❷ 在发旋范围内用放射线画出发旋。

马尾发的表现

扎马尾时头发会被收拢集中在扎结的位置。而双马尾则会集中在两个点上，形成如左图的发丝走向。

双马尾表现A

双马尾表现B

❶ 绘制出马尾根部的形状。

❷ 画出向中间聚拢的发丝。

扎马尾的注意要点：

马尾辫成图

扎结位置

绳结位置

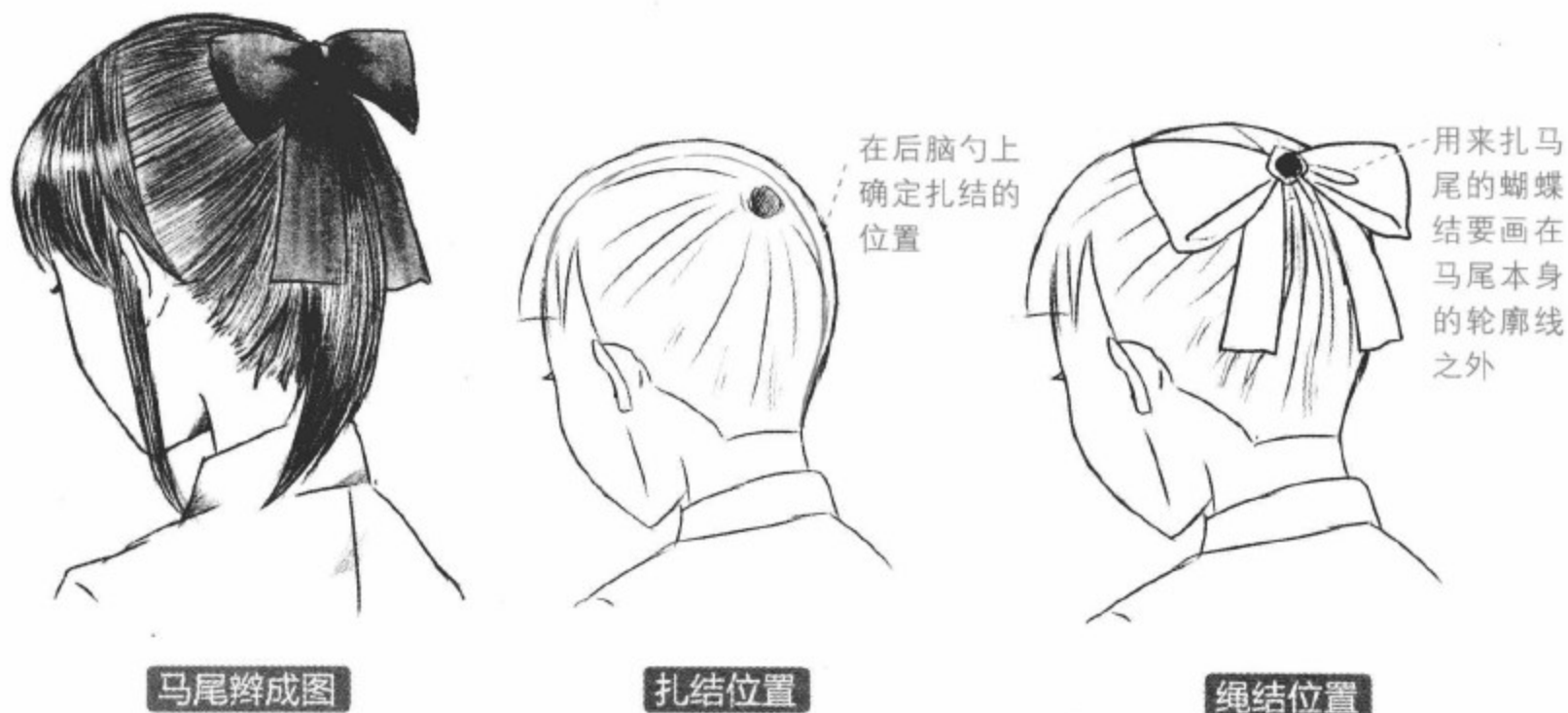
扎辫子的步骤

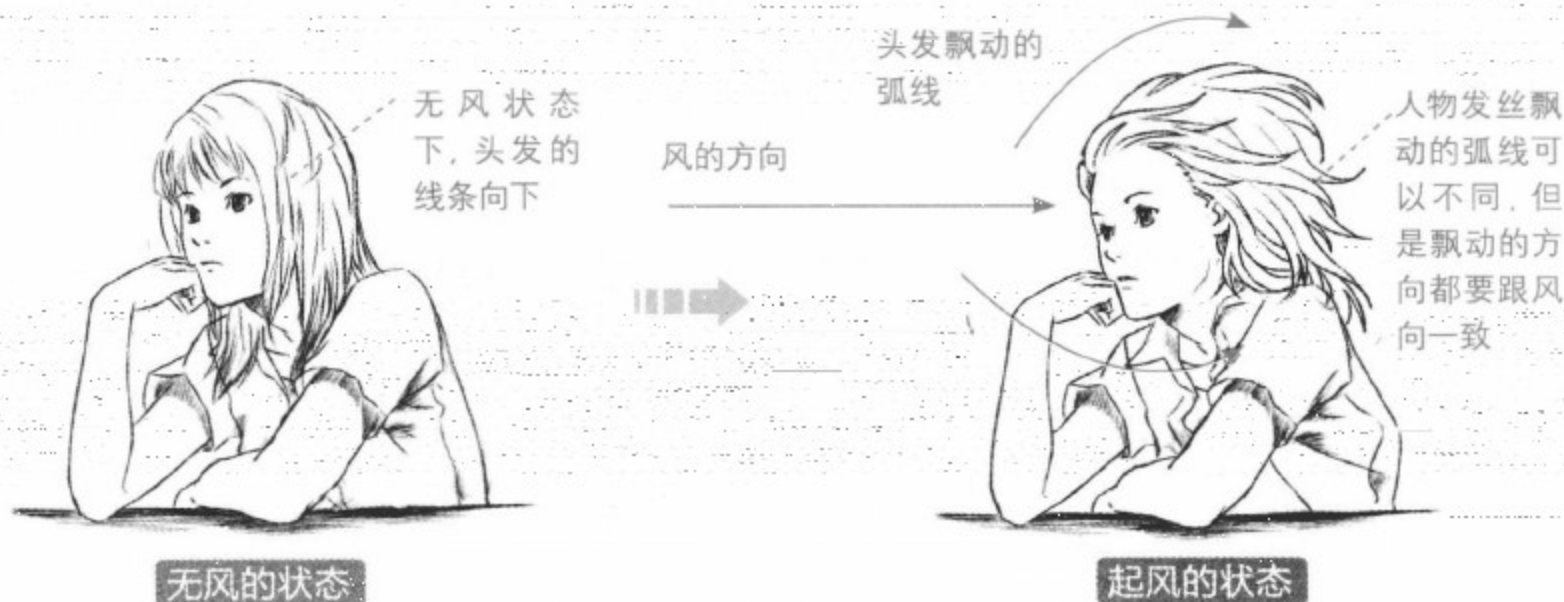
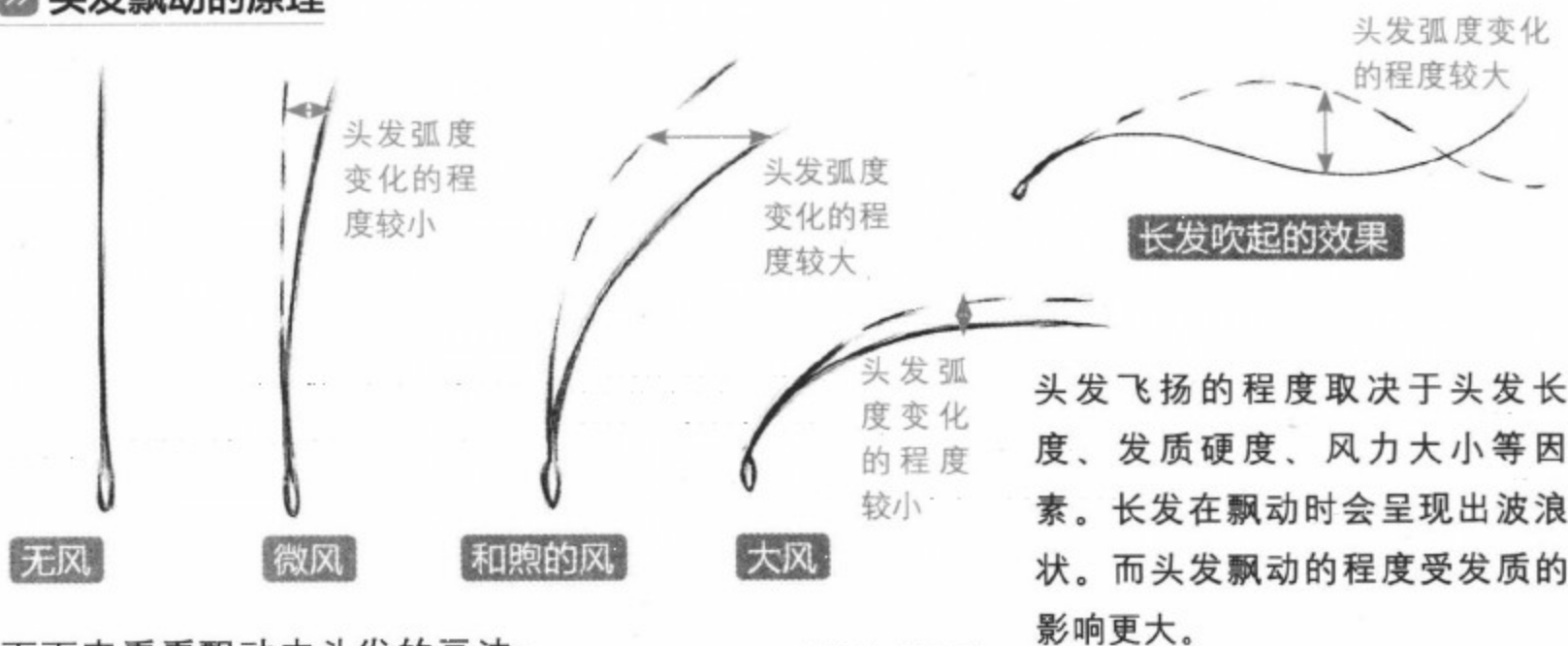
❶ 用手把马尾抓起来。

❷ 用发带在马尾上绕一圈。

❸ 将发带再绕一圈。

❹ 将发带的两端系起来。

❺ 打一个蝴蝶结。完成。

2.3.3 头发的动态表现

要画出自然飘动的头发，就要了解不同作用下头发是如何运动的。人物在静止不动的时候，受到重力的影响，头发会自然下垂。然而即使是静止不动时，头发也有可能因为受到外力而产生动态。而在运动的时候，头发更会随着动作飘动，上扬或下垂。下面就来具体讲解头发的各种动态表现。

无风的状态　　起风的状态

头发飘动的原理

无风　微风　和煦的风　大风

头发飞扬的程度取决于头发长度、发质硬度、风力大小等因素。长发在飘动时会呈现出波浪状。而头发飘动的程度受发质的影响更大。

下面来看看飘动中头发的画法：

❶ 先绘制出人物的动作结构图。

❷ 绘制出人物的五官及发际线并细化。

❸ 确定风向，绘制出飘动的效果。

❹ 绘制出陪衬背景，表现风吹来的方向。

长发和短发动态的区别

侧面的头发动态表现

头发被迎风吹起的动态表现

微风拂面

风力微小，头发轻轻飘动。

缕缕清风

风力稍微变大了一点，头发扬起来了。

狂风大作

风力非常大，人物头发飞扬，睁不开眼睛。

不同外力作用下头发的动态表现

在重力的作用下头发会竖直下垂。但同时发丝本身的弹力又将其向上拉。从而出现了头发的弯曲效果

在绘制草稿时可以先只考虑重力的作用。

重力作用效果

02

在风力作用下头发的飘动很不规则。头发的间隙会产生不同的风压使发丝向不同高度和方向飘动

在绘制草稿时可以先确定风向和风力。

在阻力作用下，头发会向一个方向飘动。同时由于气压的改变又会产生部分被风吹动的效果

在绘制草稿时可以先确定阻力的方向，表现出阻力的强度。

阻力作用效果

不同发型的角色展示

❶ 亮色蓬松短发

❷ 亮色双马尾

❸ 淡色双马尾

❹ 深色单马尾

❺ 亮色短发

❻ 淡色单马尾

❼ 深色双马尾

特训练习

为角色添加适合的发型

❶ 构思出要绘制的主题和造型。

❷ 先绘制出人物的结构。人物动态决定了头发垂落的方向。

❸ 根据人物结构，画出五官。

❹ 根据人物头部结构，画出发际线位置和头发轮廓。

❺ 通过发型草稿的设计确定发型。

❻ 在前一步的基础上绘制人物的服装造型。

❼ 描绘出人物面部的线条，并为瞳孔填充颜色。

❽ 描绘出人物头发的线条，马尾辫要扎得高一点。

❾ 描绘人物衣服的线条，注意衣服与身体重叠的部分要擦除。

⑩ 擦除草稿，线稿绘制完成。

造型的细节
表现可以让
角色更有观
赏性

⑪ 细化角色的服装，添加造型细节。

⑫ 绘制角色的发型。

⑬ 绘制整体阴影表现。

⑭ 添加人物服装的颜色。

⑮ 添加整体的高光，完成绘制。

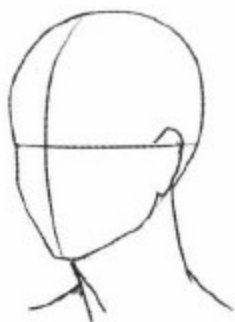
02.4 头部的多角度表现

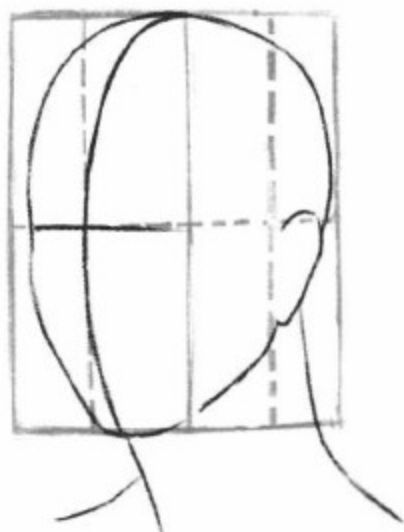
在塑造动漫人物角色的时候，为了能体现出角色不同方位的特色和细节，通常会画出不同角度的角色头部。而在漫画中，除了正面之外，还会根据剧情或特效等需要从各个角度来绘制人物的头部，增加漫画的可读性和观赏性。现在让我们通过知识点的讲解，来学习头部多角度和多视点的表现。

技术专栏

利用几何体来表现头部的透视感

要绘制多角度的角色头部，需要运用到透视的知识。下面就让我们将头部和五官归纳为不同的几何体，来表现头部的透视感。

头部半侧面

头部半侧面结构

可以用一个几何体概括头部，几何体的角度就是要绘制的人物头部的角度。

头部半侧面结构几何表现

用几何体表现五官

眼球是身体上最具几何结构特征的部位。眼睛的结构是沿着眼球展开的

正面眼睛表现

正面黑眼珠位于眼球的正中央

眼球正面

绘制结构图的时候，可以把看不见的部分也画出来

眼睛结构正面

五官可以看成是由多边几何体构成的。

从侧面看眼睛是三角形的

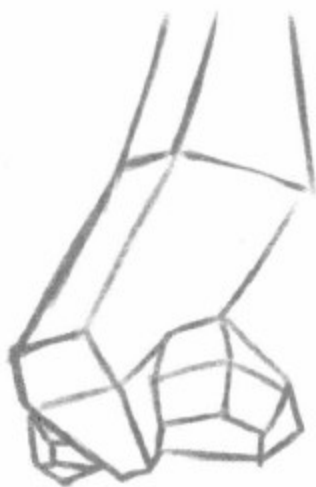
侧面眼睛表现

眼球侧面

眼球的大半部分都被遮挡住

眼睛结构侧面

几何结构能更直观地表现出五官的特征。

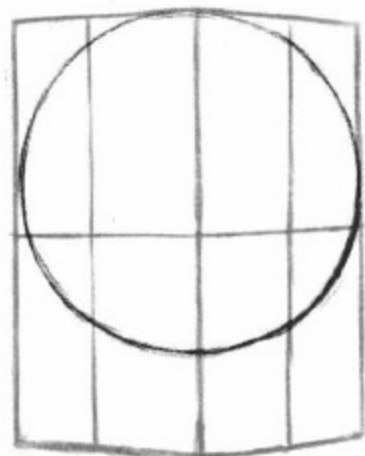
鼻子

鼻子的几何体表现

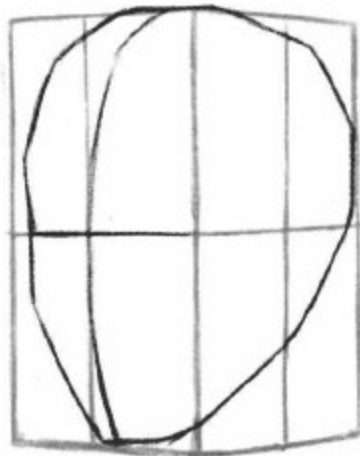
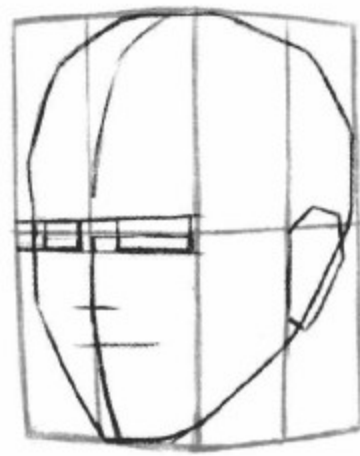
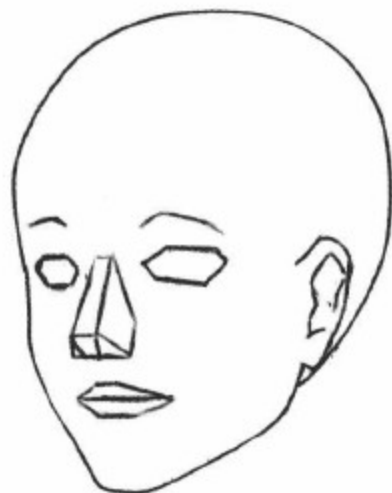
嘴部正面

嘴部正面几何体

嘴部侧面

嘴部侧面几何体

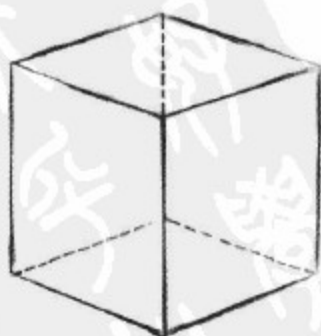
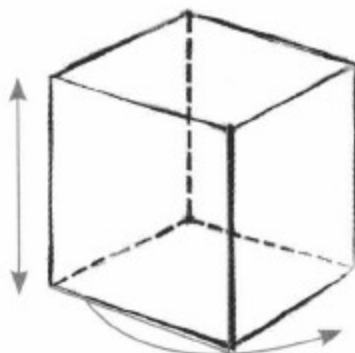
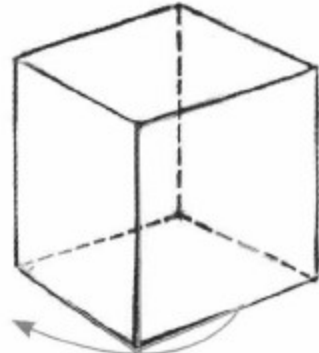
运用几何体表现头部透视感的绘制方式

构思头部角度

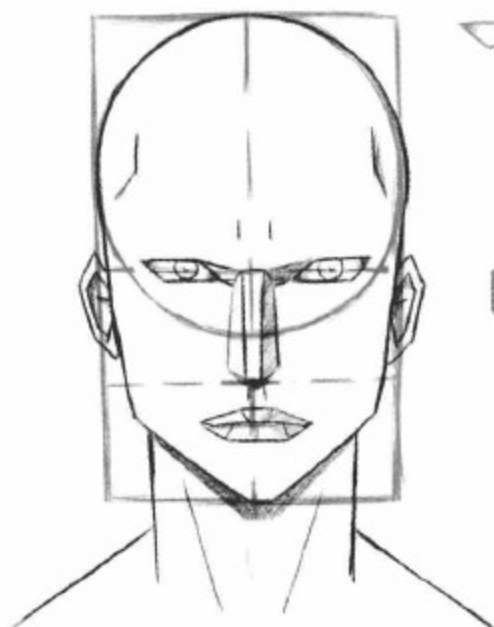
❶ 估计头部大小，绘制几何结构。

❷ 在几何结构基础上绘制头部大体轮廓。

❸ 确定五官位置和基本透视效果。

❹ 绘制五官的基本几何表现。

根据五官的几何体表现进行提炼和具象化

❺ 绘制五官的具体表现形式。

❻ 细化五官，完成绘制。

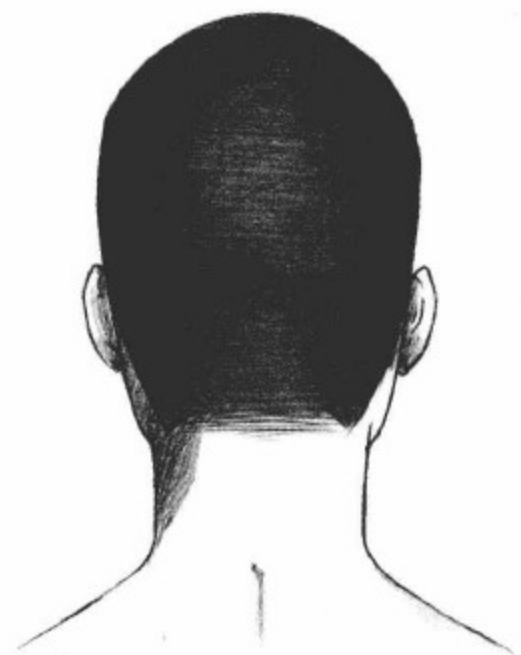
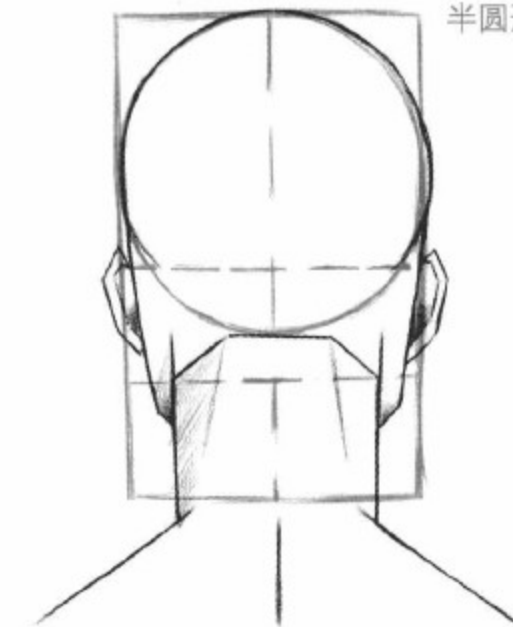
几何体不同角度的表现：

几何体的高低不同，头部高度不一样

几何体转动的方向不同，头部的角度也不一样

2.4.1 头部的多角度表现

在不同的角度下，头部有不同的特点。下面，我们将学习不同的角度下绘制头部的表现方式。

要把正面五官画得左右对称

五官正面结构

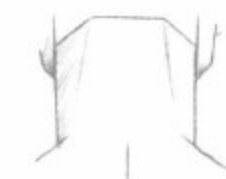
五官正面

用简化几何体表现五官可以让我们更好地把握光影效果。

头部正面

头部正面结构

背面的耳朵要画成两片有棱角的半圆形

耳朵背面结构

耳朵背面

脖子背面结构

脖子背面

人物的背面结构也可以用几何体来表现大致形状。

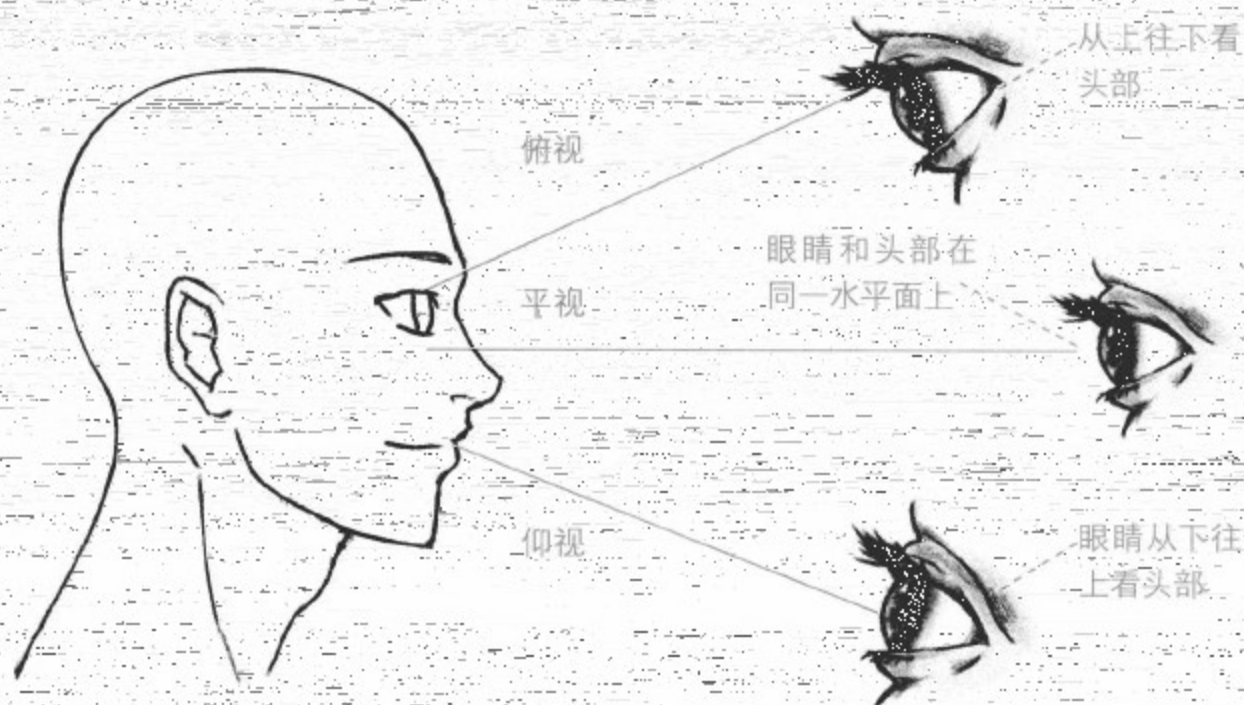
头部背面

头部背面结构

耳朵的不同角度

耳朵是一片薄薄的半圆形，在不同的角度下会呈现出不同的形状。

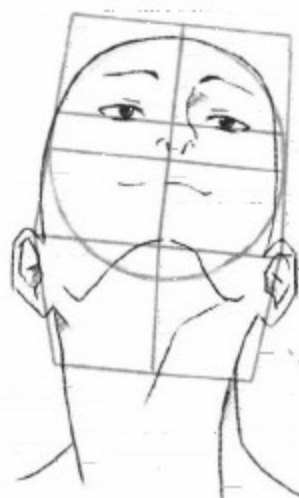
2.4.2 头部的多视点表现

在学习了塑造多角度头部之后，我们开始学习头部的多视点表现。除了平视之外，还有仰视和俯视的视点。掌握不同视点的画法，可以让角色面部的表现力大大增加。

所谓头部的多视点表现就是指从不同方向、不同角度去观察头部所看到的样子。从高处观察头部，看到的就是俯视的头部；从平地观察，看到的就是平视的头部；从低处观察，看到的是仰视的头部。

平视状态下，人物头部轮廓正常，五官位置高低适中。

俯视状态下，人物头顶变大，五官向下移动了一些。

仰视状态下，人物下巴变大，脖子变粗，五官向上移动了一些。

通过几何体来确定五官之间的透视关系

正面仰视的几何表现

正面仰视表现

仰视视点下要注意绘制出人物五官的结构特点。鼻子的表现尤为突出。根据风格的不同，也可以不绘制出鼻孔。

正面俯视的几何表现

正面俯视表现

俯视程度决定了我们能观察到的五官的尺度。俯视角度越大，能看到的五官越集中，也越不容易看全。

半侧面仰视的几何表现

半侧面仰视

绘制半侧面视点下的人物，既要考虑到五官的透视效果，也要考虑到五官的结构特征。画出几何体的结构，能更好地把握这些不容易掌握的地方。

半侧面俯视的几何表现

半侧面俯视

仰视和俯视视点下头部的画法

俯视正面头部的绘制流程:

❶ 绘制人物结构。

❷ 绘制人物五官。

❸ 绘制人物发型。

❹ 绘制人物发质表现。

仰视正面头部的绘制流程:

❶ 绘制人物结构。

❷ 绘制人物五官。

❸ 绘制人物发型。

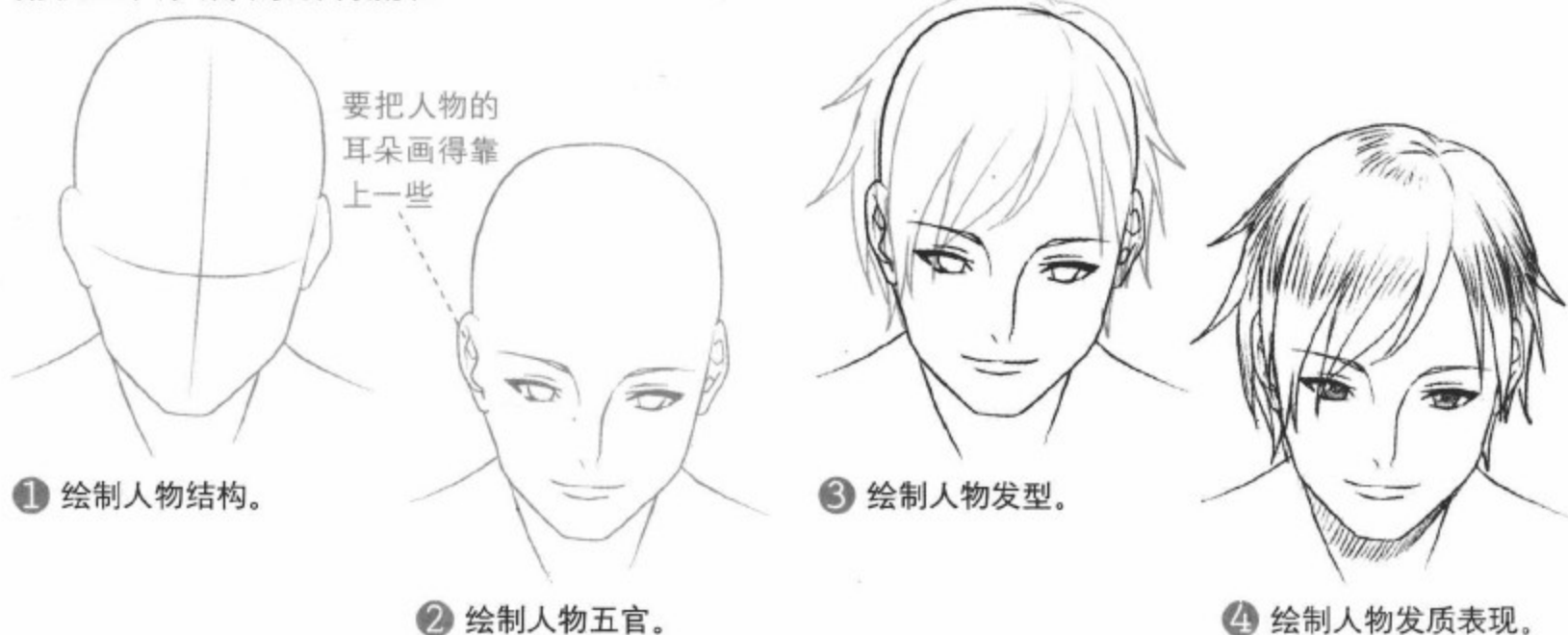
❹ 绘制人物发质表现。

仰视侧面头部的绘制流程:

❶ 绘制人物结构。

❷ 绘制人物五官。

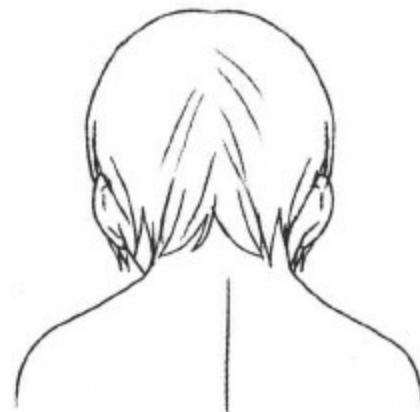
❸ 绘制人物发型。

❹ 绘制人物发质表现。

2.4.3 头部的视点和角度的变化

在不同的视点和角度下，头部有不同的特点。

头部平视常用角度一览图			
	正面视角时最容易确定头部五官的相对位置以及发际线的位置。		小角度的头部转动不会产生较为明显的五官透视效果，但仍会有少许透视表现。
	45° 视角是最常用来表现人物头部透视的角度。可以看到比较明显的透视效果。		75° 视角的透视效果更为明显。离视点较远的眼睛明显比近处的眼睛小。
	侧面是最能展现鼻子轮廓结构的角度。同时可以观察到眼睛的深度。		略微超过90° 的视角仍旧可以看到部分眼睛。同时由于鼻子的突出结构，也不会完全消失。
	135° 视角，五官中的四官将会消失。唯一能捕捉到的只有耳朵。可以看到耳朵的部分背面结构。		从背面可以清晰地观察到角色的颈部构造和耳朵的背部结构。

头部仰视常用角度一览图

正面的仰视	30° 的仰视	45° 的仰视
75° 的仰视	侧面的仰视	背面的仰视

头部俯视常用角度一览图

正面的俯视	30° 的俯视	45° 的俯视
75° 的俯视	侧面的俯视	背面的俯视

1 半侧面男性

2 半侧面女性

3 正面女性

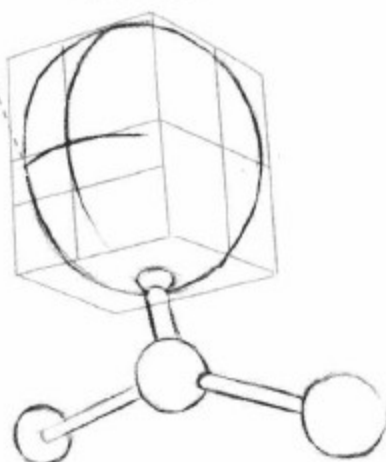
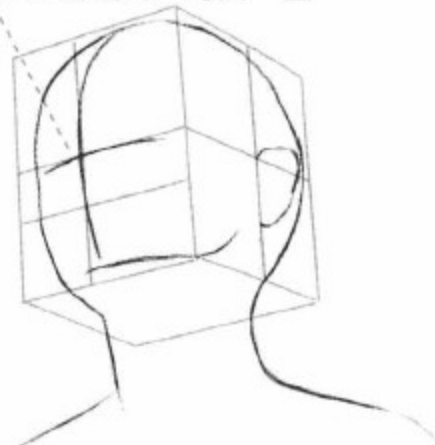
4 半侧面少女

5 俯视正面少女

6 仰视正面少女

7 俯视半侧面少女

半侧面头部的仰视造型

❶ 构思出想要绘制的视角和造型的草稿。

❷ 根据草稿绘制出角色脸部结构基础和关节。

❸ 通过结构和关节绘制出角色的身体与头部形态。

❹ 在头部形态草稿上绘制出角色的五官与发际线。

❺ 在草稿基础上绘制出角色造型。

❻ 细化角色的五官。

❼ 接着细化角色的发型。

❽ 添加造型细节和材质表现。

❾ 重审全图，完善细节，绘制完成。

02.5 表现角色头部的性别差异

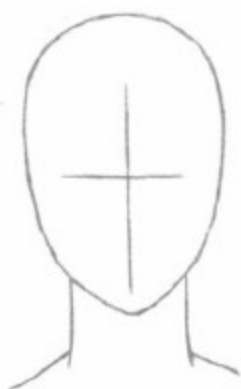
在设计漫画中男性角色和女性角色的时候，我们会发现两者之间存在着差异。无论脸型、五官还是发型，男性和女性都各有特点。这一小节中，我们将从整体到局部详细地讲解角色头部的性别差异。

技术专栏

女性与男性头部的差异

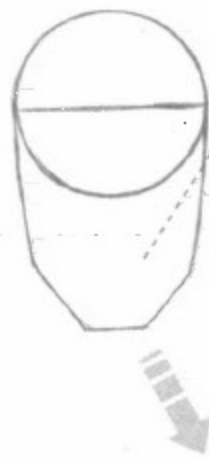
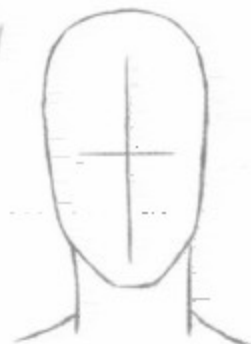
漫画中，性别区分是人物设定的必要元素，有鲜明性别差异的面部则是人物设定成功的基础。下面，就让我们一起来了解女性与男性的头部差异。

女性正面

女性的表现重点在于把握住女性柔美的特征。女性的脸部相对男性要柔和得多，因而更多地使用曲线来表现。

女性半侧面

女性侧面

男性正面

男性的表现重点则在于男性阳刚的特征。男性的脸部表现要比女性刚硬些，主要通过更为分明的轮廓线来表现。

男性半侧面

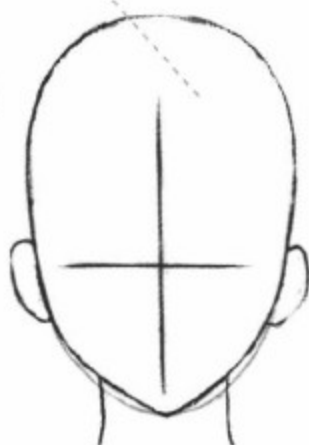
男性侧面

2.5.1 女性头部的整体表现

初步了解女性和男性头部的区别之后，我们来学习女性头部的整体表现，通过女性角色的脸型、五官以及发型进行讲解。

通过加深睫毛以及展示更具成熟女性风格的造型与化妆，能更突出女性的特点。同样的人物在不同的表现手法下也会产生完全不同的效果。

女性造型A

女性造型B

圆脸显得更可爱，适合表现年龄小的角色。

三角脸下巴变尖，适合表现年龄稍大的角色

圆形脸型

三角形脸型

仰视和俯视视点下头部的画法

排线要顺着头发的走向来绘制

发型和发质的表现同样可以影响角色的属性。

头发的反光要画得连贯一些

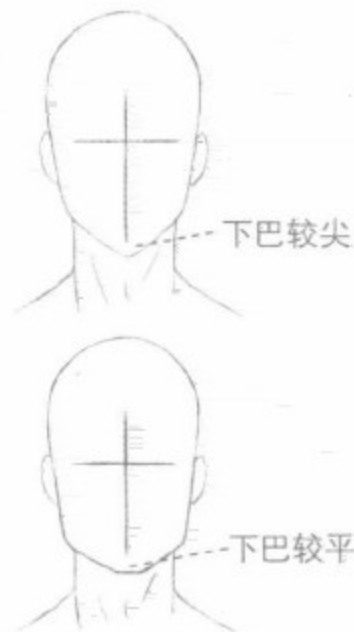
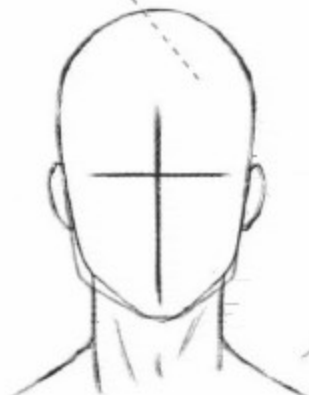
同一个角色不同的发型，给人的感觉也会不同。短发更活泼，长发更文静。

2.5.2 男性头部的整体表现

下面我们开始学习男性头部的整体表现。男性的头部和女性不同，在绘制的时候，要充分体现出男性的阳刚之气。

男性造型A

男性的不同特点可以通过五官及发型明显的区别出来。保守的发型以及更为圆润的脸型表现出角色的年龄偏小。而轮廓更为分明的脸型以及张扬的发型体现出角色更具男子汉气概。

男性造型B

男性的头部一般比较长

三角形脸型

三角脸型更适合表现美型和帅气的男性。

方形脸型更适合表现阳刚的男性。

方形脸型

男性头发的表现

头发线条要画得较短

男性的发型一般是与角色的性格相匹配的。通过发型可以判断角色的属性。

卷曲的头发看起来比较软

同一个角色的不同发型表现出了不同的性格。软发让人物显得更乖顺，而硬发让人物显得更强硬。

不同性别角色的头部造型

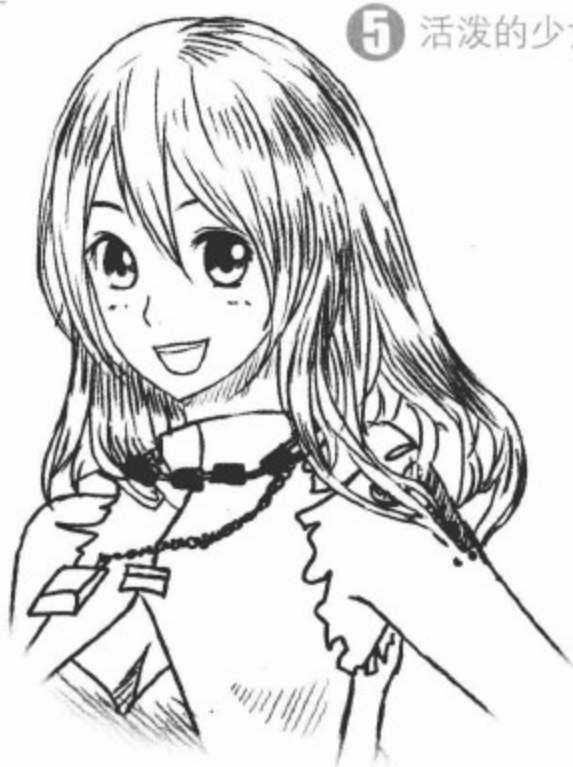
1 短发的男性

2 可爱的少女

3 温柔的男性

4 温柔的女性

5 活泼的少女

6 短发的女性

7 男孩子气的少女

绘制一个女性头部造型

❶ 构思出想要绘制的主题和造型的草稿。

❷ 根据草稿绘制出角色的结构并确定出脸部的角度。

❸ 通过结构图绘制出角色身体及五官的大致造型。

❹ 根据头部轮廓，绘制出发型。

❺ 确定发型后就可以绘制出角色的服装造型。

❻ 擦除重叠的部分并细化草稿，线稿完成。

❼ 绘制人物的瞳孔并点出高光。

❽ 添加人物的发质表现。

❾ 绘制角色服装的材质表现，最后完成绘制。

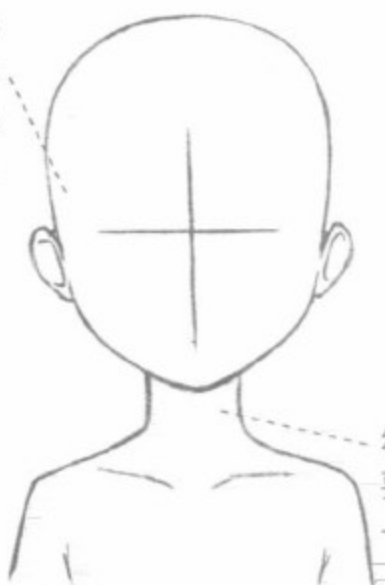
02.6 表现角色头部的年龄差异

在塑造角色时，还有一点非常重要，那就是角色的年龄。不同年龄的角色，头部各个部位都有差异。接下来，我们会对角色幼儿期、少年期、 成年期、中年期以及老年期的头部进行详解，让大家学习如何表现角色头部的年龄差异。

技术专栏

各年龄段角色头部的变化

在不同的年龄阶段，角色头部的变化会很明显。下面通过讲解从幼年期到老年期的头部绘制技巧，一起来掌握这种变化吧。

幼儿造型

幼儿时期的头身比一般在3～4头身，因而头部会显得很大。在绘制这一年龄段角色的时候要注意这些表现。

脱离幼儿阶段之后，人物有了明显的变化，眼睛会随着年龄的增长而变小，皮肤也会随着年岁的增加而松弛，在中年到晚年的阶段会长出皱纹。下面让我们来看一下人物从少年到老年阶段的头部变化。

少年造型

青少年时期的头身比一般在5~7头身。因为身体的发育，身高相对幼儿时期有了明显的增长，头部相对身体的比例也会变小。相貌变得更成熟，男女性的外貌特征也更为明显。绘制这一时期的角色时要注意这些细节的表现。

青年时期的头身比一般是7～8头身。这一时期是我们一生中精力最旺盛，身体最强壮的时期，五官也完全成熟。绘制这一时期的人物时要注意这些细节。

中年时期的头身比一般是在6～7头身。这一时期，身体已经开始发福，这些都会体现在面部上。脸上出现明显的皱纹，头发也开始变少，脸部变胖。在绘制时要注意这些细节的表现。

老年时期头身比一般是5～6头身。这一时期身体已经出现了变形。五官会开始功能性衰退。脸部的皱纹会明显的增加。头发也会变得稀少。颈部与下巴的轮廓变得不再清晰，脸上的肌肉也会松弛。绘制时要注意这些细节的表现。

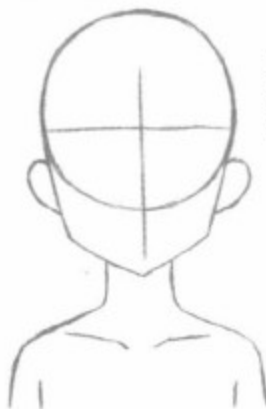
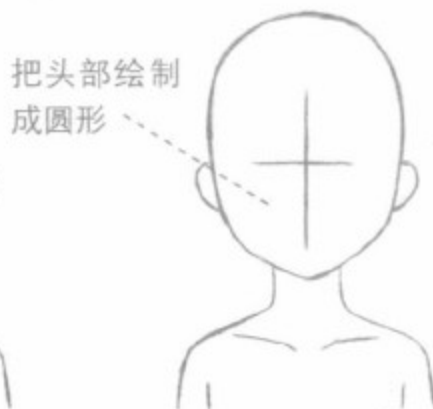
2.6.1 儿童的面部特点

了解了角色头部的年龄变化之后，我们开始详细介绍各年龄角色的面部特征。首先来学习天真无邪的儿童的面部特征吧。儿童的头部特征是圆润。

女孩正面

儿童时期，男孩与女孩之间的外貌差别不会很明显，最大的面部差异来自发型的不同。女孩的发型与男孩的发型在造型上完全不同，而他们的五官差别却不大。绘制时要注意这些细节的表现。

男孩正面

儿童脸部的画法

❶ 绘制角色的几何结构。

❷ 在几何结构的基础上绘制人物结构图。

❸ 绘制五官及发际线。

❹ 在发际线基础上绘制发型。

不同角度儿童头部的绘制技法

半侧面仰视结构

侧面结构

半侧面仰视造型

侧面造型

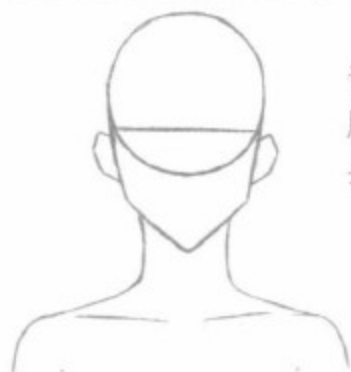
2.6.2 青少年的面部特点

青少年的面部特征比起儿童来说，最大的特点是轮廓分明。头部变得不那么惹人注目，但却能够更多地体现出人物的性格特征。

女孩儿

青少年时期，男女孩的身体结构上已经出现了明显的差异。男女性的五官结构特点也表现了出来。这一时期女孩儿的五官会显得清秀可爱，而男孩儿的五官则显得更有轮廓感，更阳刚。绘制中要抓住这些细节的变化。

男孩儿

青少年脸部的画法

❶ 绘制角色的几何结构。

❷ 在几何结构的基础上绘制角色的身体结构。

❸ 在身体结构上绘制五官及发际线位置。

❹ 细化发型和五官。

不同角度青少年头部的绘制技法

半侧面仰视结构

半侧面仰视造型

侧面结构

侧面造型

2.6.3 成年人的面部特点

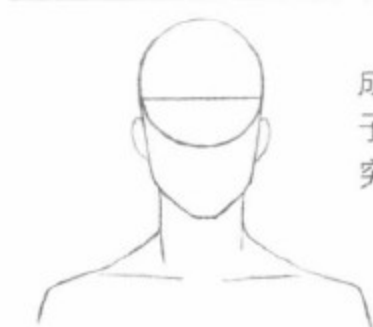
成年是人生中的黄金时期，因此我们在塑造这一时期人物的头部时，要通过头部的各个部位，刻画出人物的特征和内涵。

女性造型

成年男女的五官有着比较大的差别。女性五官显得更为妩媚，面部轮廓更为柔和，显得富有弹性，而男性的五官则显得更为刚健，脸部轮廓也更为清晰和粗犷。

男性造型

成年人脸部的画法

成年人的脖子上要画出突起的筋络

❶ 绘制角色的几何结构。

❷ 通过几何结构绘制出人物的结构图。

❸ 在结构图的基础上绘制出人物的五官。

❹ 绘制出人物的发型。

不同角度成年人头部的绘制技法

半侧面仰视造型

侧面造型

2.6.4 中年人的面部特点

步入中年时人物脸部和头发都会产生很大程度的老化现象。另外，脸部特别是眼睛四周出现的皱纹体现出这个时期人物的特征。下面就让我们一起来学习中年人物的面部特征。

中年女性造型

到了中年时期，人的阅历会增加很多，面部也会被刻上岁月的痕迹。身体开始发福是这一时期的体征。这些也都表现在面部上。在绘制这一时期的角色时要注意这些细节的刻画。

中年人脸部的画法

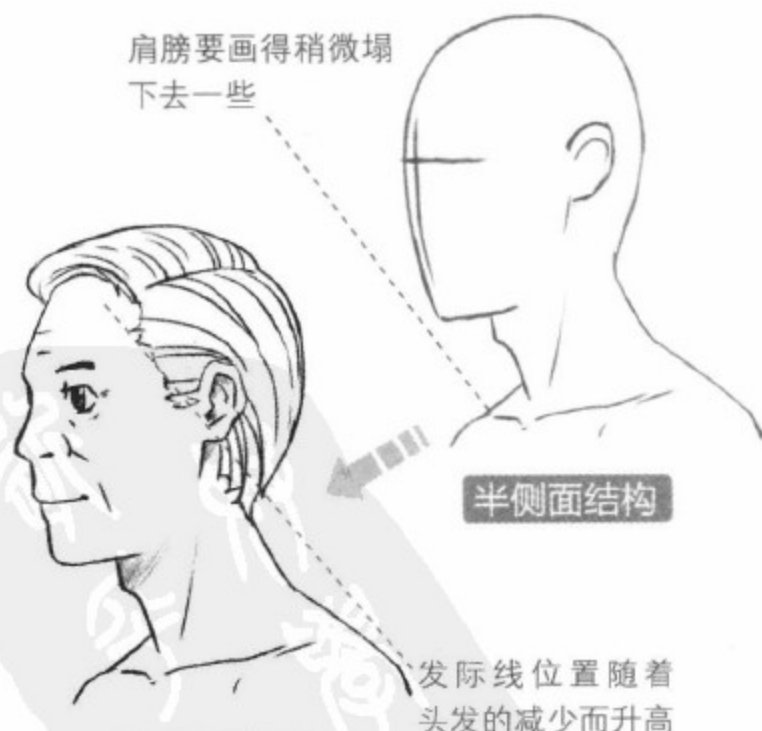
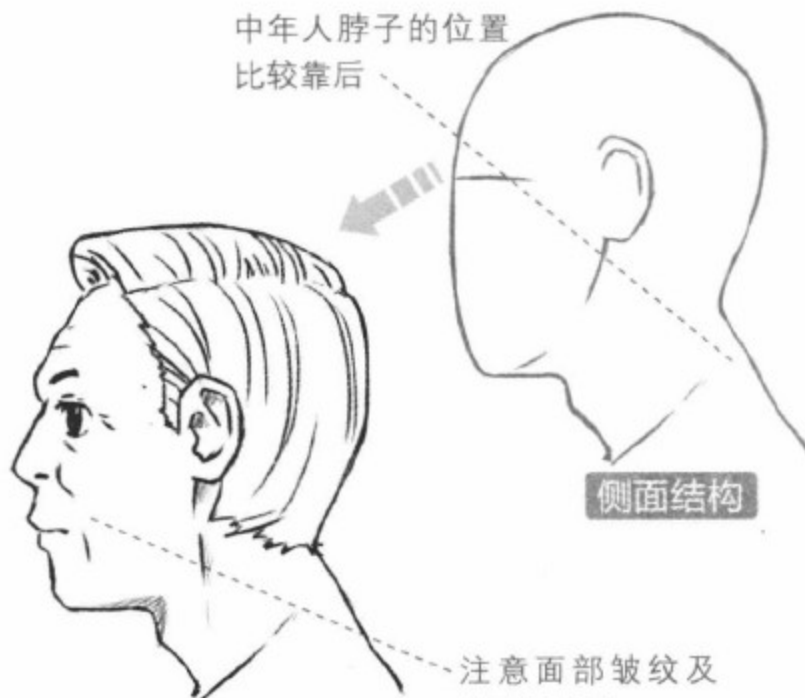
中年人的面部轮廓不要画得太圆滑

❶ 绘制角色的几何结构。

❷ 在几何结构的基础上绘制人物的结构。

❸ 绘制人物的五官及发际线位置。

❹ 绘制人物的发型。

不同角度中年人头部的绘制技法

2.6.5 老年人的面部特点

步入老年时，人物老化程度更为明显。脸部肌肉特别是前额、眼皮、双颊和脖子的皮肤都开始出现下垂。另外，眼神和皱纹也可以体现出人物的衰老。

奶奶造型

老年时期人的面部发生了巨大的变化。大量的皱纹会堆积在眼睛和嘴部周围。肌肉变得更加松弛。头发会更稀少，发际线进一步上移。

爷爷造型

老年人脸部的画法

❶ 绘制角色的几何结构。 ❷ 绘制人物的的身体结构 ❸ 绘制人物的五官以及发际线的位置。 ❹ 绘制人物的发型。

不同角度老年人头部的绘制技法

半侧面造型

老年人的背部往往难以挺直，所以在绘制时要把老年人的脖子画得极度向前倾

侧面结构

老年人物的五官结构不再像青年人物那么清晰

侧面造型

不同年龄段角色的头部造型

❶ 小男孩

❷ 青年男性

❸ 中年男性

❹ 小女孩

❺ 少女

❻ 青年女性

❼ 老年女性

同一角色不同年龄段的头部造型表现

幼儿时期

学前时期

小学一二年级时期

小学五六年级时期

初中时期

高中时期

青年时期

中年时期

老年时期

第3章

利用表情来表现角色的情绪

漫画中的角色会有各种心理活动，而表现这些心理活动的则是表情。这一章节里，我们会学习不同的表情表现方法，还会根据不同人物的表情特点进行细致的分析和讲解。下面，就让我们一起来学习如何利用表情来表现角色的情绪吧！

03.1 不同表情的表现方法

在漫画中，人物有着丰富的表情。这些表情可以用来表达感情。不同的角色有不同的表情特征。具有代表性的表情往往会给人留下深刻的印象。

技术专栏

利用表情的变化来表现角色的情绪变化

表情是人物的内心活动最直接的表达方式。五官的一些小变化，往往能够体现出人物情绪细微的变化。

眉眼的变化

眉毛弯曲，下眼睑下弯。

眉毛呈八字形。

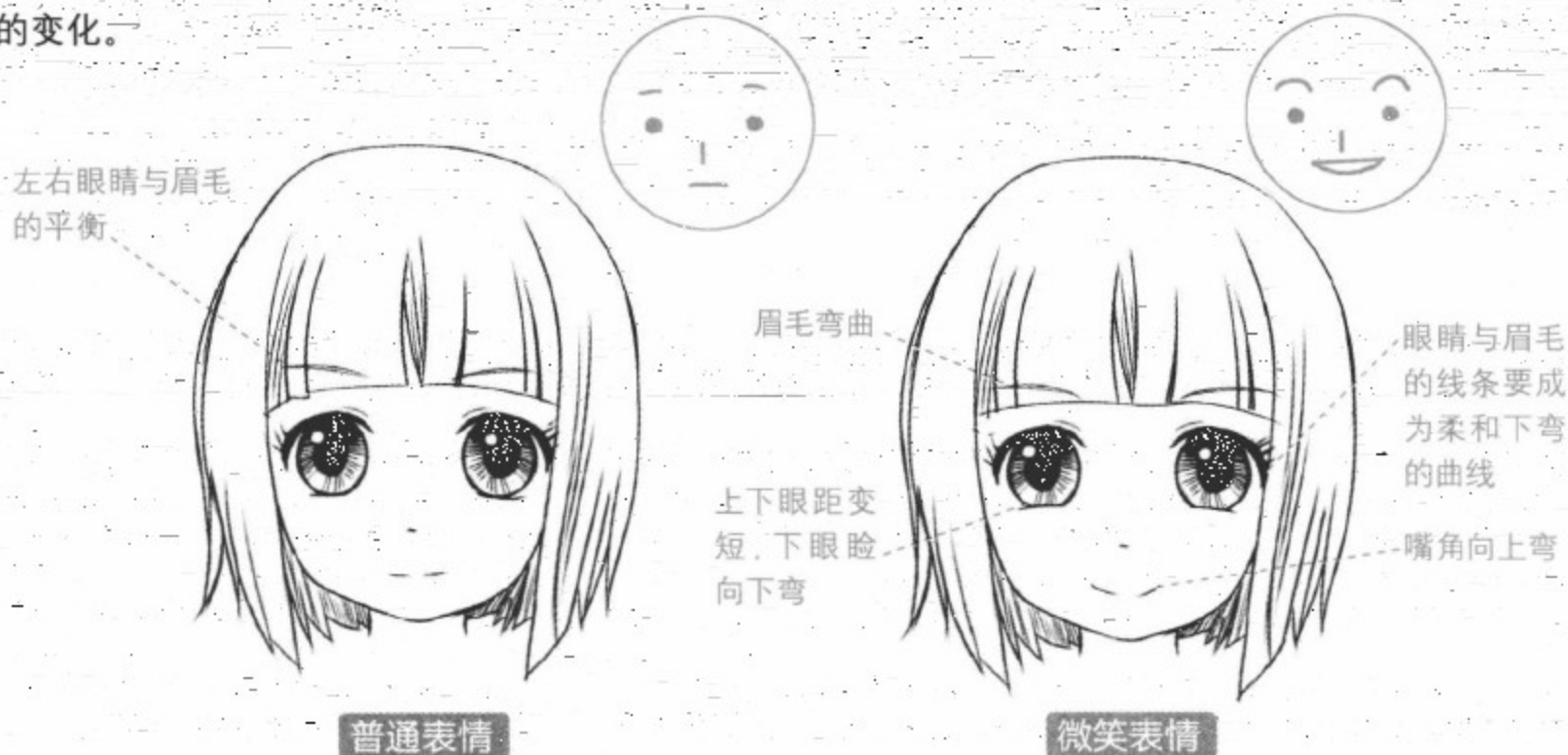
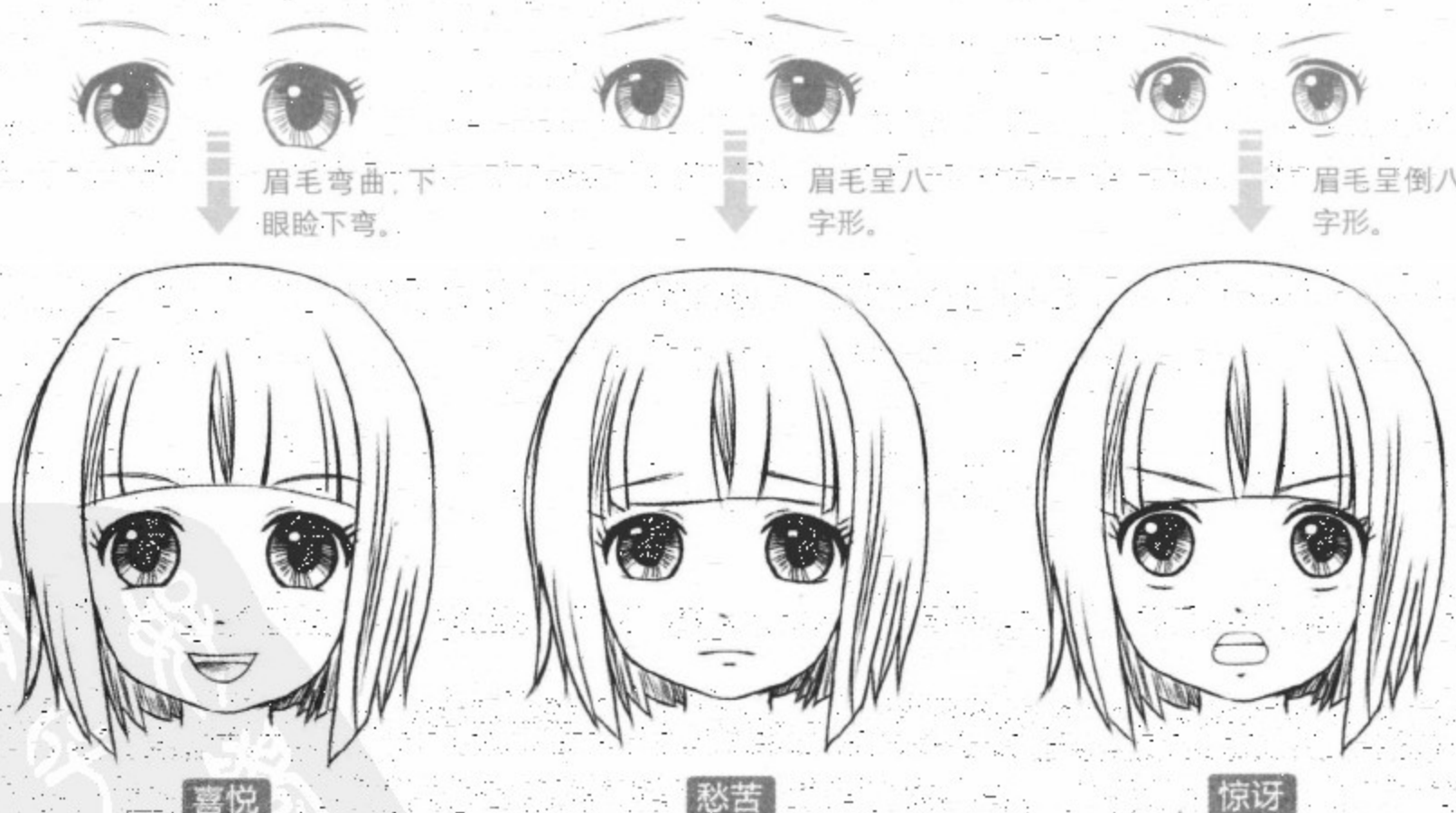
眉毛呈倒八字形。

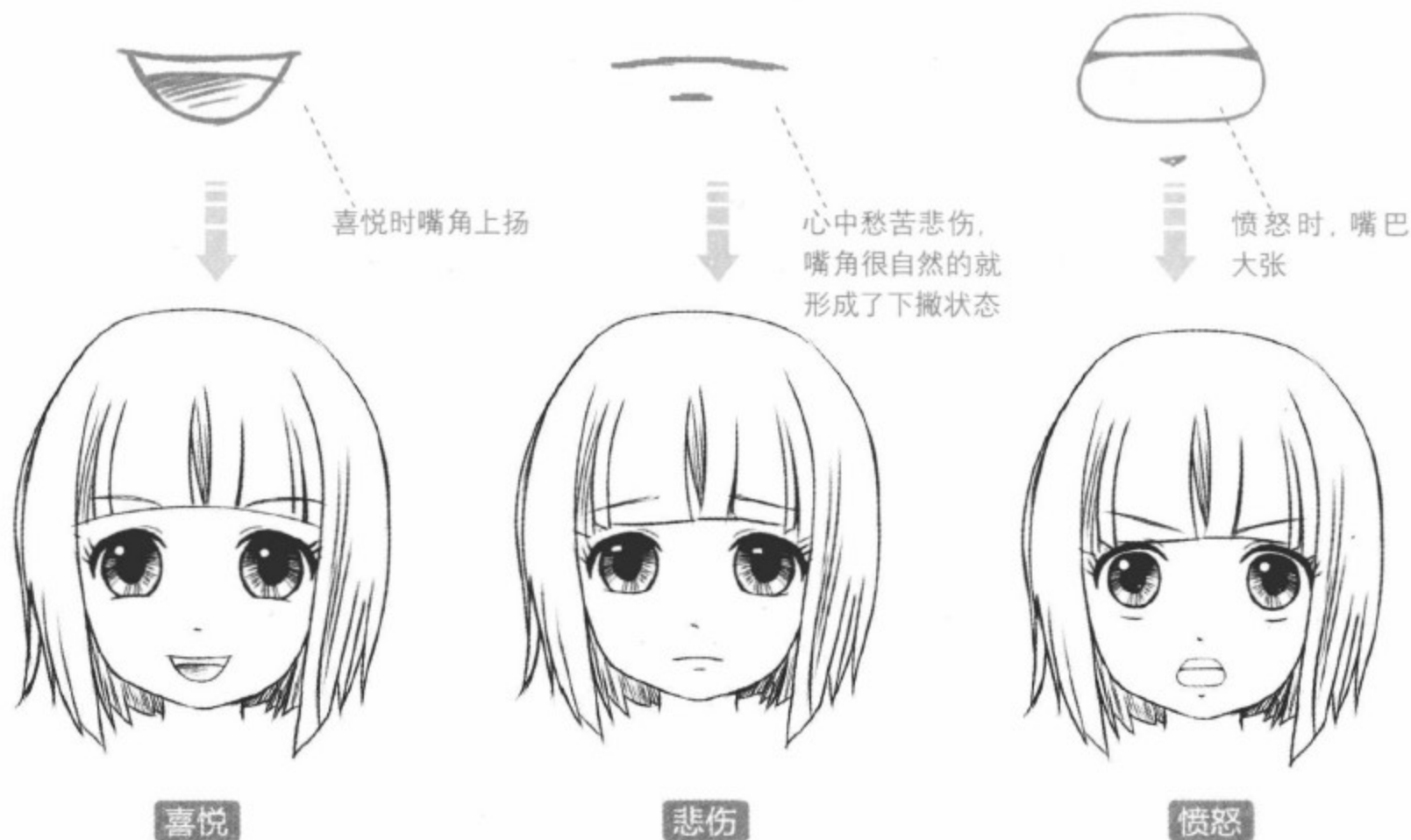
喜悦

因为喜悦，眉毛成了月牙形。

愁苦

眉头紧锁呈八字形，表情显得愁苦。

惊讶

眉尾上扬，眼睛瞪得很圆，上下眼睑远离了眼珠。

嘴巴的变化

情绪变化的画法

下面让我们通过改变五官来表达情绪的变化吧。

普通表情，眼睛平视前方，眉毛呈平行状，嘴角没有弧度。

有点意外的表情，眉毛微微抬高，嘴巴也微微张开。

感到吃惊，眼珠与眼眶的距离拉大，嘴巴张得很大。

相当吃惊，眉毛高高抬起，眼睛收缩变小，嘴巴张得很大。

从惊讶向无奈过渡，眉毛呈八字形，嘴巴张开嘴角向下。

眉毛呈八字形，嘴角一边向上牵动，显得不情愿。

3.1.1 高兴的表情

人物高兴的时候，脸上通常会面带微笑，表达出内心的愉悦与幸福。

高兴时面部的肌肉运动

高兴表情

俏皮可爱的笑容，眉毛向上挑起，眼珠紧贴上眼睑，嘴巴张开。

高兴表情肌肉结构

因为是笑，所以，咬肌会向外拉扯，嘴角自然形成向上的弧度。

用表情变化体现高兴的不同程度

微微上扬的嘴角，眼睛圆睁。

张开嘴巴，眼睛微微眯起，眉毛抬高。

兴高采烈时，眼睛睁得很大，眼距变宽，嘴巴张开拉长。

人物高兴时嘴巴的变形

高兴时嘴巴的特点是嘴角向上勾起一个弧度。

抿嘴浅浅的笑容，一般是不善表达自己感情的人的口型。

咧嘴坏笑的形象，表现出奸邪之感。

咧嘴笑，表现出活泼的性格。

龇牙笑，很热血地露出整齐的牙齿。

吐舌俏皮的笑，表现可爱又精灵古怪的少女。

张嘴大笑，像是因一件极富喜感的事大笑不止。

3.1.2 生气的表情

生气是一种比较强烈的、因极度不满而表现出来的情绪，人物在生气时面部的表情变化会显得比较极端。

生气表情

瞪大眼睛，眉毛呈倒八字竖立。

生气表情肌肉结构

嘴部咬肌下拉，所以可以看到唇角的方向是向下的。

用表情变化体现生气的不同程度

微微有点生气，嘴角下撇。

眉毛上扬，眉心向下聚集，嘴巴张开

眼睛圆睁，眼珠缩小，眉毛上扬，龇牙咧嘴。

生气时眉眼的变形

生气时眉眼的特点是眉毛呈倒八字，向眼间挤压。更甚者还会有因挤压形成的川字。

眉毛微微皱起，表示微怒。

眼睛睁得大大的，在发怒时也表现出惊讶。

眼睛扁平，瞳孔缩小，发怒中带有震惊、疑惑等意味。

相当愤怒，眉眼间用力挤压，形成川字。

夸张的愤怒，达到愤怒的顶点，眼里都冒出了火焰。

带有傲慢感的怒气，目光不投向对方，而是投向别处。

3.1.3 哭泣的表情

角色在难过到一定程度之后，会伤心流泪。这时候的表情通常是眉心皱起，眉角和眼角下垂，嘴角向下。

哭泣表情

因委屈而哭泣，眉毛会形成八字形。

哭泣表情肌肉结构

嘴噘起，咬肌向下拉。

用表情变化体现哭泣的不同程度

受委屈后心里难过，眉毛形成八字形。

眉毛紧皱，眼距变小，咧开嘴哭泣。

泪水开始溢出，嘴角噘起，想努力地止住泪水。

哭泣时眉眼的变形

因为感到不可思议而瞳孔缩小，委屈地哭。

像是迎风流泪一般，通常是坚强的人触感生情的表现。

因委屈而哭泣。

因不忍看到悲剧而闭着眼睛哭泣。

Q版的夸张哭法，眼泪像瀑布一样。

喜极而泣，眉毛下弯如弯月。

3.1.4 害怕的表情

人物内心感到害怕时，通常会直接体现在面部表情中。瞳孔会缩小，眉毛向上扬起或呈八字形。

害怕表情

因为害怕，脸部有一定幅度的扭曲和夸张。

害怕表情的肌肉结构

嘴噘起，咬肌向下拉。

用表情变化体现害怕的不同程度

微微皱起眉头，嘴巴微张。

微张着嘴，感到惊奇。

仔细看清楚后吓了一大跳，瞳孔骤然缩小。

人物害怕时嘴巴的变形

一般表现害怕的嘴型有咬紧牙关，嘴唇颤抖，嘴巴大张等。

因恐惧而咬紧牙关。

因害怕而颤抖，嘴呈波浪线。

战战兢兢，咬紧牙关。

因害怕而张大嘴巴。

因害怕而咬紧牙关，同时由于内心的恐惧，牙齿在打颤。

因不安害怕而撅起嘴巴。

3.1.5 惊讶的表情

眼睛瞪大，眉毛上扬，都是吃惊表情的典型特征，受到惊吓，或是看到不能理解的事物时，都会露出惊讶的表情。

嘴巴呈O形

皱眉肌向上拉

眼轮匝肌张大

惊讶表情

眉毛与眼眶都随着吃惊的情绪向上提升。

惊讶表情的肌肉结构

咬肌向下拉，同时向内收缩，形成O字形。

用表情变化体现惊讶的不同程度

眼睛瞪圆，嘴巴呈O形

遇到突发状况时，稍感意外。

嘴张开，眉毛抬高

发现惊喜的事，五官舒展。

眼珠缩小，眉毛呈八字

遇到意想不到的状况时略显呆愣的吃惊表情。

人物惊讶时嘴巴的变形

惊讶时嘴巴通常会微微张开，或者惊叹地大张开嘴。

O字型的嘴，表现惊讶之余，还带有原来如此的感觉。

微微张开的嘴可以表现吃惊的同时又欲言又止。

不规则的曲线，歪斜的嘴巴，表现惊讶但无法抗辩。

表现茫然的嘴形。画的时候嘴形与鼻子的距离要远一些。

大吃一惊的嘴形，嘴巴大张。

夸张的嘴形，下颚拉的很长，就像惊掉了下巴一样。

3.1.6 害羞的表情

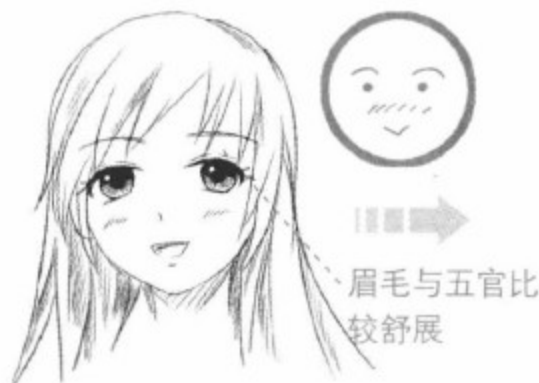
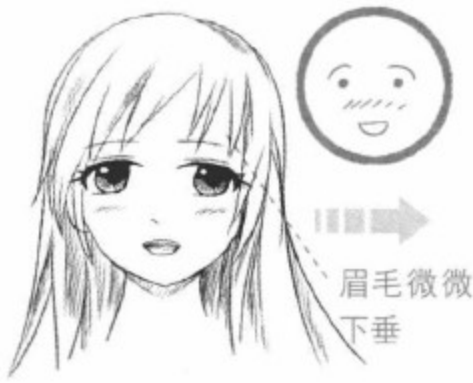
当人物难为情或不好意思的时候，心中会涌现一种情愫，表现就是羞红的脸、尴尬的表情。

害羞的表情

嘴角向上，露出微笑，掩饰内心因害羞引起的紧张。

害羞的表情肌肉结构

眉毛呈八字形，因为害羞扭捏而皱起了眉头。

用表情变化体现害羞的不同程度

微微扬起头，脸上有红晕。

皱起的眉头表示尴尬，嘴角勾起的微笑掩饰内心的紧张。

心事被彻底撞破只能眼神看着别处，嘴里呵呵傻笑。

害羞时脸部的表情

人物害羞时的脸部特征是出现红晕。

害羞的同时又有点紧张，嘴部呈现为抖动的线。

有点吃惊并且害羞的表情。

不愿承认自己害羞，撇嘴看向一边。

害羞得闭上了眼睛，嘴角微微上扬。

不同表情角色的头部展示

❶ 女性的轻松表情

❷ 女性的烦恼表情

❸ 女性的开心表情

❹ 女性的忧郁表情

❺ 男性的生气表情

❻ 女性的大笑表情

❼ 女性的愤怒表情

特训练习

绘制高兴的少年

❶ 绘制出人物头部的外形轮廓。

❷ 在头部轮廓的基础上定好头部的十字基准线。

❸ 为人物的头部绘制出头发的轮廓及其外形。

❹ 参照脸部十字基准线，确定人物五官位置。

❺ 根据定好的五官位置，画出人物五官的轮廓，注意眼睛与嘴巴的表现。

❻ 细化五官，画出瞳孔和口腔内部的结构。

❼ 用黑线将人物外形勾画出来，并且填充眼睛底色。

❽ 去掉辅助线，给人物的眼睛点上高光，适当添加阴影。

03.2 不同性格角色的表情

不同的人物有着不同的性格，而性格往往能够影响人物的表情。有时候，同样的心情，两个不同的人物脸上的表情也会有很大差别。下面，就让我们一起来学习不同性格的角色的表情变化吧。

技术专栏

性格是决定角色表情的关键

性格决定命运，说的是不同性格的人遇到同样的事情会有不同的表现。而表情也一样。现在，就让我们来看看，两个不同性格的人物情绪变化时，表情变化的区别。

性格开朗的人物

性格开朗的人物，通常的表情都是在笑，并且大笑时嘴巴张得较大，眉毛上挑，眼睛有神采。

开朗性格表情

开朗的人物在高兴地大笑时，通常嘴巴占面部的面积比较大，眼睛距离会变短。

性格开朗人物的不同情绪：

开朗性格普通表情

在绘制开朗人物的时候要注意到眼睛上下眼睑距离一般较大，眼神明亮，会不自觉地嘴角微微上扬。

喜

通常眉毛高挑，眼睛比较有神采，咧开嘴巴来笑。

怒

生气的时候，眼睛瞪大并且嘴巴俏皮地噘着。

哀

开朗的人难过时，往往表情夸张，痛哭流涕。

惊

受到刺激后，眼睛瞳孔缩小，眉毛高高挑起，嘴巴拉长。

性格内向的人物

性格阴沉内向的人比较低调，情绪很少外露，眼皮只是微微抬起，眼睛中高光比例比开朗型的人要小，眼睛半阖显得更加安静。

阴沉性格的表情

眉眼之间的距离较近，上眼睑弧度不明显，嘴巴始终处于紧闭状态。

性格内向人物的不同情绪：

无表情

这类性格的人一般较为内敛，眼睛总是向下看，所以上眼睑总是弧度平缓，嘴巴紧闭。

喜

表情弧度变化不很明显，上眼睑弧度较小，上下眼距不大，嘴微微形成向上的弧度。

怒

表情较为扭曲，眉毛紧皱着，眼睛瞳孔缩得很小，嘴巴夸张变形。

哀

眉毛呈八字形下垂，眼神涣散，嘴角向下。

惊

眉毛高高挑起，瞳孔缩小，嘴巴呈拉长的O形。

根据表情绘制头部结构

不同的表情会让五官的结构发生变化，这时我们可以运用十字线来确定五官位置。

绘制一个开朗性格女孩高兴时的表情

掌握开朗性格人物五官的特点，绘制其高兴表情时眉毛、眼睛及嘴部的状态。

❶ 首先我们要勾画出人物的头部轮廓，将发型也考虑到整体造型中去。

❷ 在人物头部用十字基准线来确定好中心点位置。

❸ 参照十字基准线，添加高兴状态下的五官。

❹ 接下来为嘴巴以及眼睛添加内部结构，将瞳孔部分绘制出来。

❺ 用黑线勾出外轮廓，为瞳仁添加底色，并且绘制出细节。

❻ 去掉辅助线，为眼睛添加高光，并将头部的其它细节与阴影部分画出来。

3.2.1 性格沉稳的国王

国王作为一国之君，拥有这个国家最高的头衔和权力，每天要面对各种国家大事，必须要有足够的气魄和宽广的内心。因此，这里我们要设定出一个性格沉稳的国王形象。

国王一般显得比较沧桑，可以通过较成熟的发型和脸上的皱纹来体现国王的年龄感。

国王

将头发向后梳，利落而英气，下巴留有胡子，眼神亮而犀利，一对剑眉向眉心紧皱。

国王头部结构

国王一般气质较为稳重，眉心微皱，眼神深邃，上下眼睑距离较短，整体表情较严肃。

国王的正面、半侧面和侧面

正面

眼神较为深邃，眉头向眉心靠拢，嘴唇紧闭。

半侧面

有略微仰视的角度感，眼睛向下斜看，嘴角微微向下。

侧面

轮廓起伏较大，线条硬朗，扬起的剑眉突出了人物坚毅果敢的特质。

高兴的表情

嘴角小弧度上扬，既能表现满意赞许的情绪又不失威严。

眉头舒展，眼睛微微眯起，开口大笑，表现得开心放松。

眼睛完全眯起，嘴巴张的更大，表现十分开心欣喜若狂的神态。

愤怒的表情

眉头微微皱起，嘴角下撇轻咬牙关，表达了不满、愤怒的情绪。

眉头紧皱眉尾扬起，嘴巴张开露出紧咬的牙冠，表现隐忍怒气的压迫感。

眉头紧皱，双眼圆睁瞪起，开口斥责，宣泄自己的愤怒。

悲伤的表情

眉毛与眼睑弧度较平，双眼流露出哀伤的神情。

眼泪流出，眉心微微皱着，眉心有细小褶皱，嘴角向下。

眉头紧皱，嘴巴向下弯曲弧度变大。

3.2.2 气质出众的千金小姐

古时把富贵人家的未婚女子称为“千金小姐”，现在时代发生了变化，千金小姐也多用来指有钱人家的未婚女孩。出身豪门的千金小姐，因为从小就受到良好的教育，显得非常有气质，看起来十分优雅。

千金小姐一般有一头卷曲华丽的波浪型长发，耳发较长并且微微卷曲，眼神有些犀利而傲慢，显得格外挑剔任性。

千金小姐

千金小姐头部结构

一头卷曲的波浪形长发，眉毛上挑，上眼睑细长并且上扬，即使不笑，嘴角也流露出略带轻蔑的笑容。

眼睛较为狭长，眉毛位置较高，上下眼距不会太大。

千金小姐的正面、半侧面和侧面

正面

上眼睑较平，眼角细长向上，弧度不大。

半侧面

眼睛斜着看向一处，微微傲娇的笑容。

侧面

从侧面看，眉毛上挑，眼角处棱角较尖，睫毛细长。

高兴的表情

嘴巴紧闭，嘴角弧度向上，露出满意的微笑。

眉毛微微上扬，嘴角向上的骄傲的笑容。

轻蔑地大笑，眉毛的高低不同，显得任性轻浮。

愤怒的表情

有点不悦的神情，眉毛尾部扬起，嘴巴张开像是要调侃什么一样。

眉头紧皱，向眉心聚集，嘴巴呈向下的弧线。

愤怒的斥责表情，眼睛瞪大，瞳孔缩小，嘴巴呈弧状的梯形。

悲伤的表情

眉头紧皱下垮，嘴角向下。

流出眼泪，眼角微微向下，嘴巴呈波浪线。

眉头紧皱产生皱褶，嘴巴向下弯曲弧度大，紧咬下唇。

3.2.3 活力十足的少年

少年是漫画中最常见的主角之一。而活力十足的少年通常都性格开朗，充满元气。常常会展现出丰富而直率的表情。

性格开朗，有着蓬松的头发，充满活力与热血、勇敢的少年。

活力十足的少年

活力十足的少年头部结构

微微向上钩起的嘴角，即使在平常状态下也会不自觉地微笑。

眉毛较粗，弯弯挑起，眼角是转折凌厉的棱角。

少年的正面、半侧面和侧面

正面

眼睛圆睁，眉毛位置较高，表现出活力与朝气。

半侧面

嘴角向上扬起，刘海自然盖住部分眼睛。

侧面

发梢处自然上翘，表现出一种自然的状态。

高兴的表情

嘴巴线条较长，嘴角弧度向上，露出自信的微笑。

开心地张大嘴巴，呈半圆形，上眼睑弧度微微变大。

眼睛眯成弯弯的两条弧线，脸部有红晕，笑得露出了牙齿。

愤怒的表情

眉头紧皱，眼睛瞪得很圆，嘴角向下，微张着嘴。

眉头紧皱，向眉心聚集，张开嘴呈O形。

愤怒的斥责表情，眼睛瞪着，瞳孔缩小，紧咬嘴唇。

悲伤的表情

眉头紧皱下垮，嘴角向下。

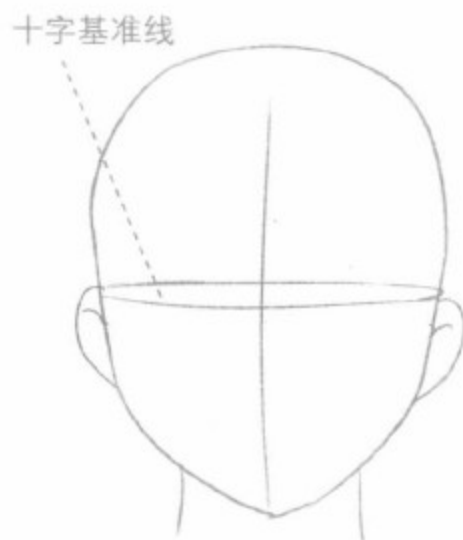
眼泪流出，眼角微微下垂，像是在轻轻叹息。

眉头紧皱产生皱褶，嘴巴张开，嘴角弧度较大，能够看见内部构造。

实例展示 Examples show

不同性格角色的表情展示

阴险笑容的画法

❶ 首先绘制出头部的外形轮廓。

❷ 在人物头部外轮廓的基础上定好头部的十字基准线。

❸ 为人物的头部绘制出头发的轮廓及其外形。

❹ 根据头部的十字基准线确定五官位置。

❺ 为嘴巴以及眼睛添加内部结构，将瞳孔和瞳仁部分绘制出来。

❻ 进一步添加瞳仁的结构。

❼ 用黑线勾画人物的外形，并填充眼睛底色。

❽ 去掉辅助线，给人物的眼睛点上高光，适当添加阴影。

03.3 角色表情的夸张变形

在漫画中，人物的表情有时候会发生急剧的变形，以体现人物激烈的内心活动。下面，就让我们来学习人物表情的夸张变形。

技术专栏

表情的漫画式夸张

表情的漫画式夸张，通常表现在面部的五官变形上。现在，让我们来看看不同的表情下五官的不同变化吧。

高兴表情的变化

随着内心的喜悦程度，嘴巴的闭合程度也会发生变化。

微笑时嘴巴呈小半圆形，下唇弧度较小。

嘴角弧度变大，微笑程度增加。

大笑时，嘴巴的张合程度最大。

愤怒表情的变化

内心愤怒会先从急躁逐渐变为厌恶、反抗。

微微愤怒时，嘴巴呈O型。

愤怒程度变强，嘴巴因纵向拉伸而变大。

愤怒到最大程度，嘴巴呈方形。

悲伤表情的变化

内心悲伤会从最先开始的叹息，变为沮丧，失望，到最后的绝望剧痛。

眉毛呈八字形，眉心紧皱，嘴巴呈拉长椭圆形。

哀嚎的嘴型，呈圆形。

嘴巴呈扁长的方形，表现出失落与失望。

惊讶表情的变化

从开始的略微惊讶，发愣，大吃一惊，最后发展为震惊。

眉毛位置较高，弯弯的，嘴巴呈扁椭圆形。

惊讶程度变大，嘴巴横向拉伸。

惊讶到石化程度时，双眼呈圆圈状，嘴巴呈方形。

五官的夸张变形

眉眼的变形：

对某事吃惊的眼神。

对于某事或某人相当震惊，眼球缩小。

轻蔑，不屑的眼神。

看到金钱珠宝，或者美食时，眼睛闪烁着星光。

简化为心形

犯花痴的眼神，眼睛变成心形。

极度夸张的震惊，眼睛直接变成了白眼。

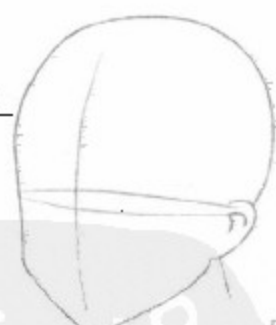
嘴巴的变形：

吃惊，或忍受疼痛时牙关紧咬。

愤怒咆哮时的嘴巴，杀人般的气势。

不屑，轻蔑，嘟着的嘴巴。

露出笑容时带着小虎牙的嘴，带有野性的可爱感觉。

夸张表情的画法

❶ 首先要做的是画出一个头部的大体结构。

❷ 接着开始在头部结构图上绘制草稿，将自己的想法初步勾画出来。

❸ 然后顺着草稿一边描线，一边修改不满意的地方。

❹ 最后线稿描画完成，加上一些阴影增加立体感。

3.3.1 高兴时的面部夸张表现

要夸张地体现角色高兴时的面部表情，可以把人物的眼睛弯曲成月牙形，嘴巴大张。

夸张的高兴

头部结构

眼睛和嘴巴形态夸张，在面部所占面积较大，嘴角离脸颊边线很近。

普通的高兴

普通的微笑

眼睛上下眼距变小，下眼睑弧度向上弯曲，嘴巴呈弧线，一条嘴角向上拉的。

夸张的微笑

普通的大笑

眼睛眯成一条弯弯的弧线，红晕加深，嘴角向上翘，看起来像猫咪的嘴巴。

夸张的大笑

3.3.2 哭泣时的面部夸张表现

夸张地表现哭泣表情时，除了表情之外，还可以把眼泪进行夸张变形，例如夸张为两根泪柱或是喷涌而出等等。嘴巴也可以夸张地朝下弯曲，体现出委屈的心情。

第4章

头身比是角色身体造型的基础

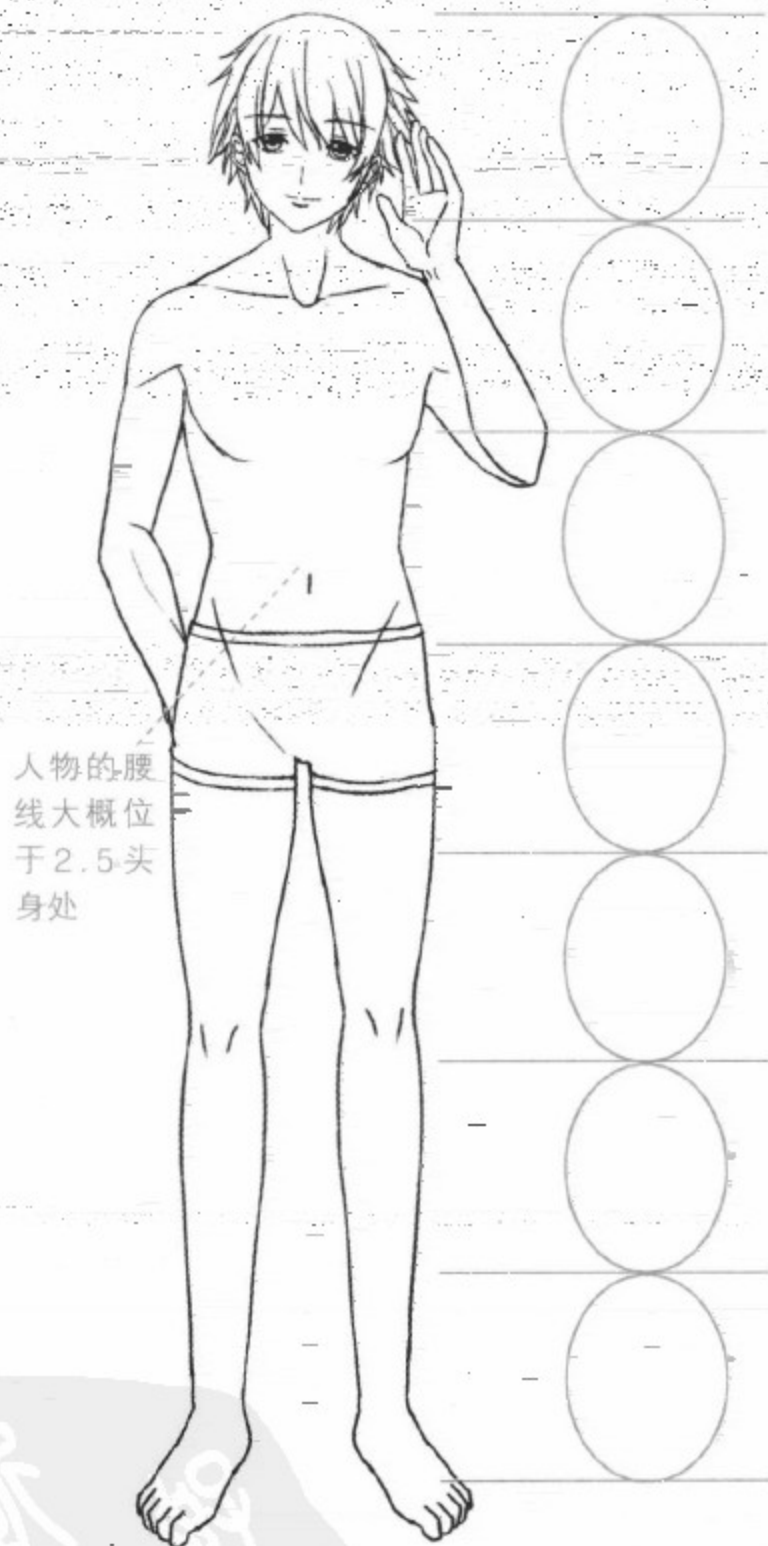
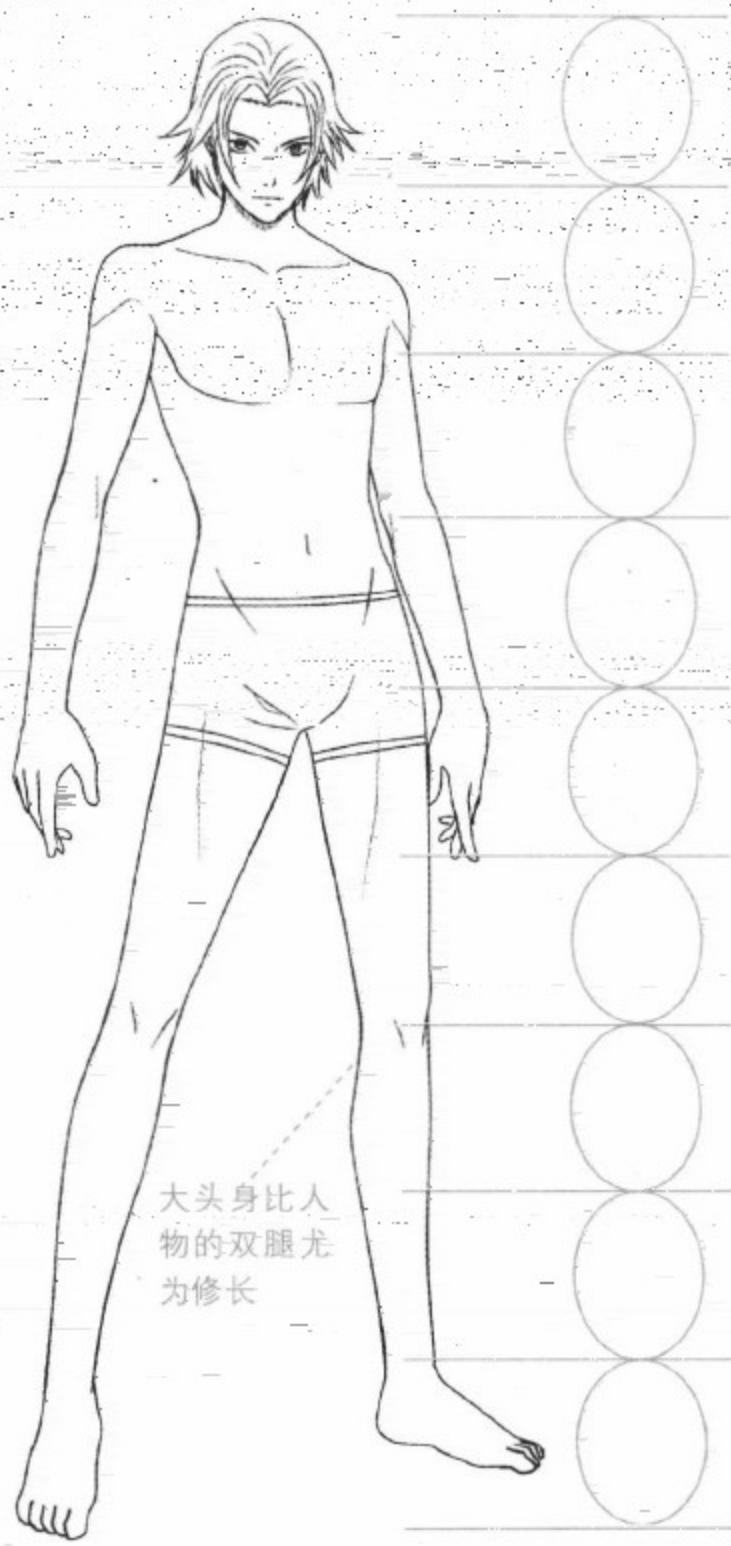
不同漫画中的角色都有着独特的魅力，而头身比是角色造型的基准，不同的作品有不同的标准。在一部作品的创作初期，会对人物进行统一的造型设计，通过使用不同的头身比来表现不同角色的特点。

04.1 头身比的基础知识

在漫画中，人物的身体比例可以进行各种变形，从2头身到10头身，甚至可以更为夸张。但在变形之前，我们首先要了解头身比的基础知识。

技术专栏

人体各个部位的头身比

头身比例，是指人的身高与头长的比例。现实生活中的人物最常见的头身比为6～7头身。漫画中则可以有不同的头身比。

常见的头身比人物比较写实，是动漫作品中常见的比例类型，往往用来表现大众群体。

所谓大头身比人物就是头身比例比正常的7头身还要大的人物。这类角色大多身材修长健美，容易给人留下深刻的印象。

6头身的角色比7头身的角色矮了一个头长

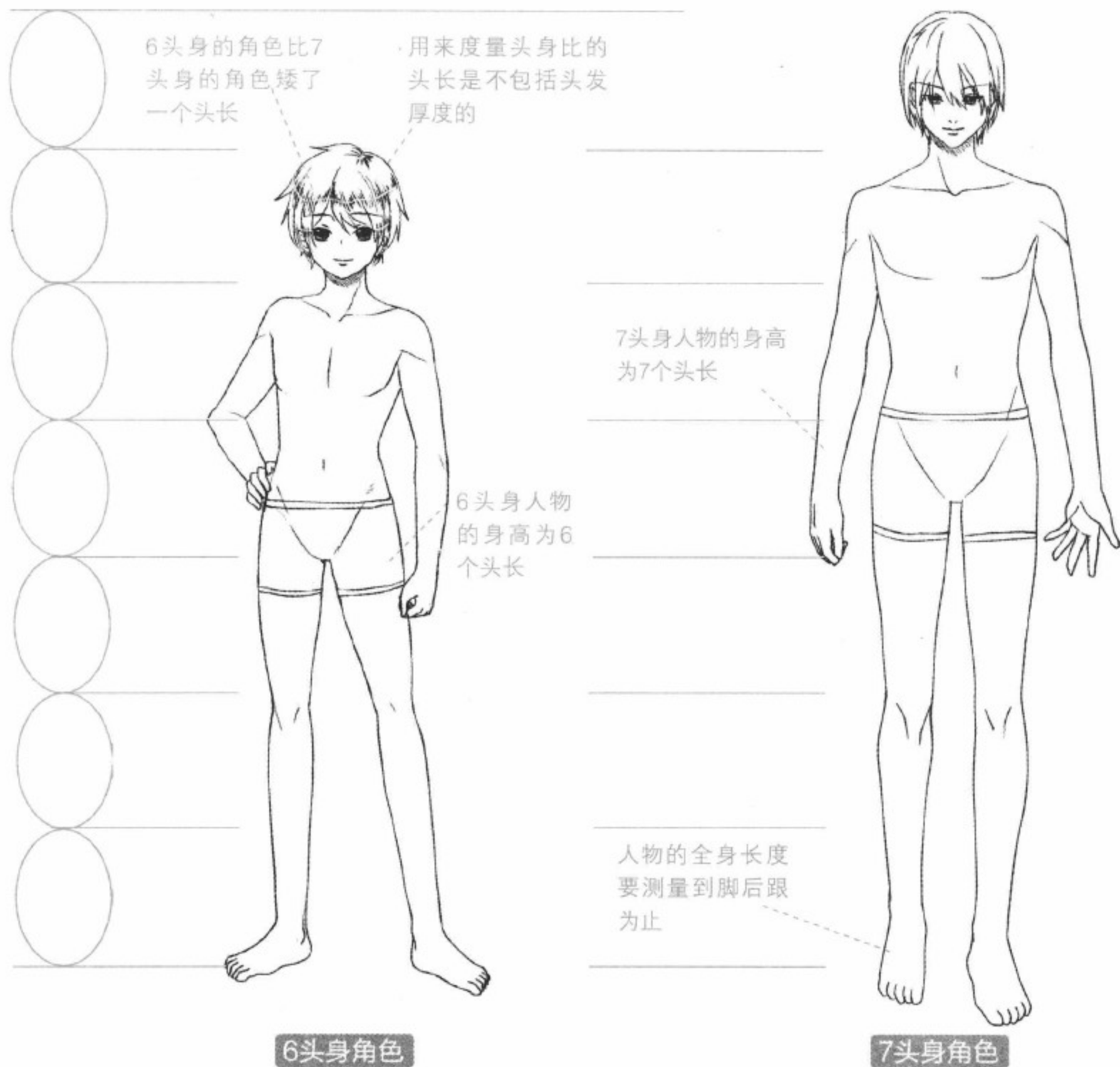
用来度量头身比的头长是不包括头发厚度的

6头身人物的身高为6个头长

7头身人物的身高为7个头长

人物的全身长度要测量到脚后跟为止

6头身角色

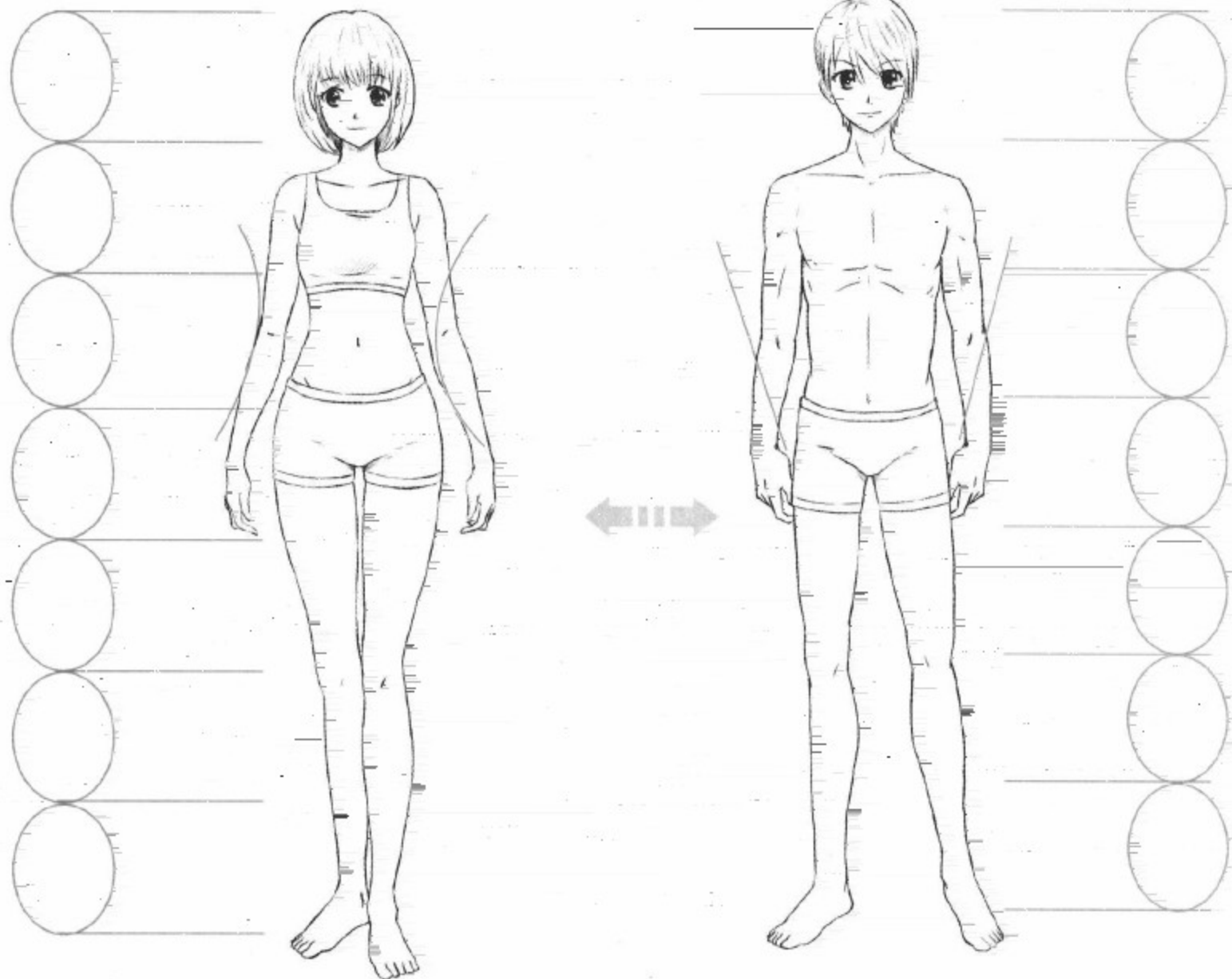
7头身角色

根据不同角色的不同需求，头身比也有所不同，但其测量方法是一样的，都是从头部开始到脚后跟结束。

Q版人物身体细节的比例变化

写实的手臂　　夸大的Q版手臂　　简化的Q版手臂

Q版人物的手臂是根据现实人物的手臂变形而来的，由于Q版人物自身头身比的限制，这类角色的手臂会呈现出娇小可爱的特点。

4.1.1 相同头身比的角色性别差异

相同的头身比下，男性角色和女性角色也存在着差异。男性的体型会相对壮硕，而女性则显得单薄。下面就让我们来看看相同头身比的角色的性别差异吧！

7头身女性

女性的身体比较起男性更为柔软，也不会有很突出的肌肉。而男性的阳刚则表现在身体的结实壮硕上。男性的身体有较强的线条感和更为明显突出的肌肉结构。

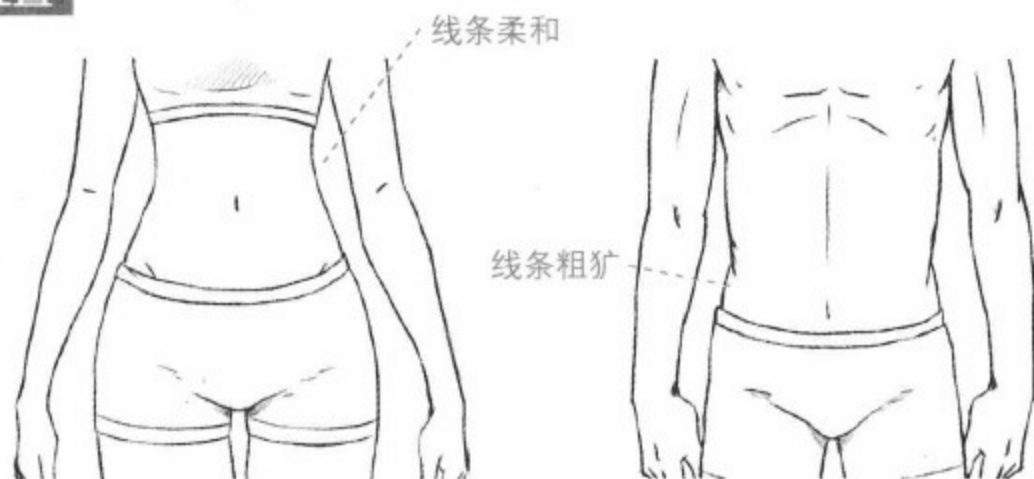
7头身男性

由于男性头部一般比较大，相同头身的男性比女性更高一点。男性体型特征也与女性不同。男性的体型是上宽下窄，而女性则是胸部和臀部宽，腰部窄。

男性角色和女性角色腰线的位置

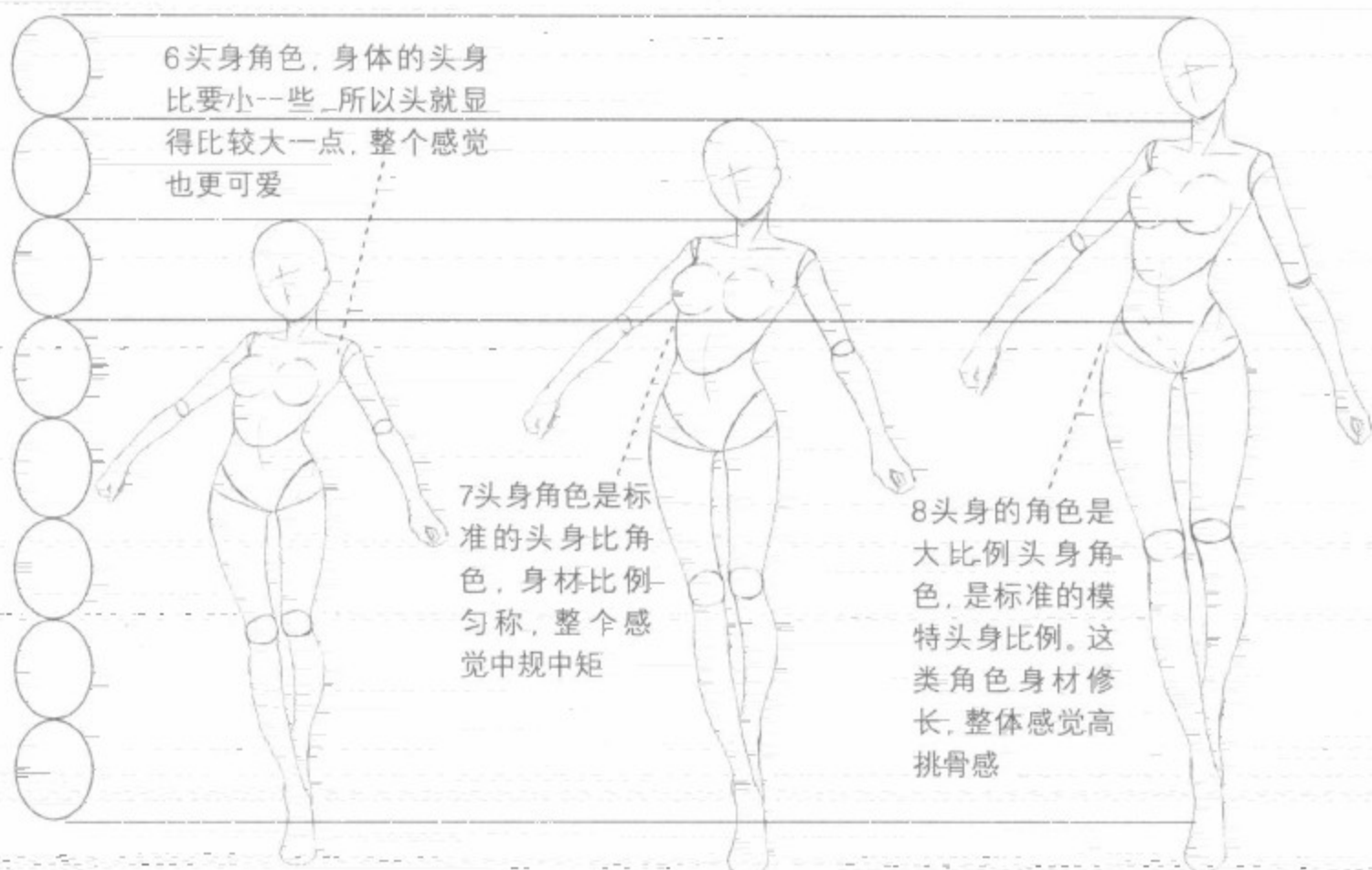
女性的腰部很细，线条也很柔和。男性的腰部要粗壮些，也更为硬朗。男性的腰线要比女性的低些。

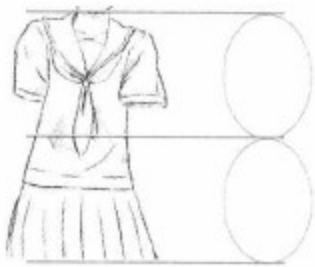
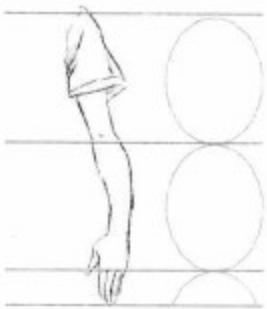
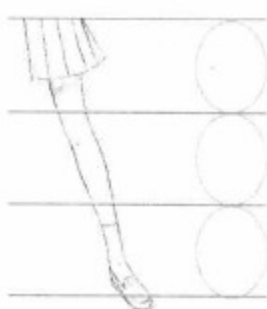
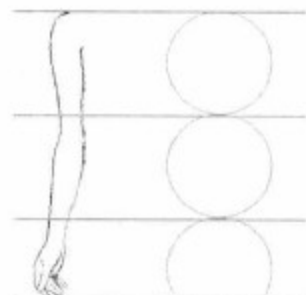
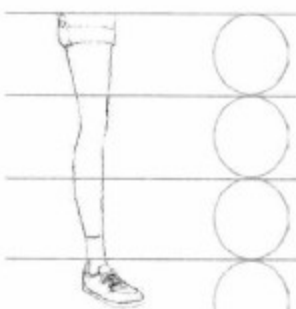
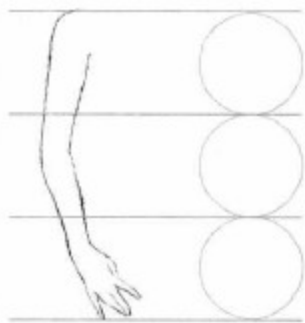
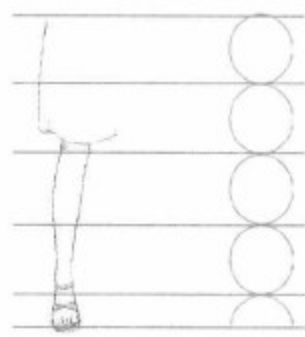
线条柔和

线条粗犷

女性的腰高

男性的腰低

4.1.2 头身比例的转换

头身比例的转换可以改变人物的形象。让我们一起来试着改变人物身体比例，得到想要的头身比人物。

不同头身比的角色不但是身高上会有明显差异，连身体的结构比例也不一样。根据不同角色搭配不同的身体比例可以给角色增添魅力。

同一人物不同头身造型比较

身体各部位的转换				
	头部	躯干	手臂	腿部
6头身	将头长作为和人体各个部位相比的标尺。	6头身人物的躯干有2个头长。	6头身人物的手臂有2.3个头长。	6头身人物的腿有3个头长。
7头身	将头长作为和人体各个部位相比的标尺。	7头身人物的躯干有2.5个头长。	7头身人物的手臂有2.7个头长。	7头身人物的腿有3.5个头长。
8头身	将头长作为和人体各个部位相比的标尺。	8头身人物的躯干有2.6个头长。	8头身人物的手臂有3个头长。	8头身人物的腿有4.3个头长。

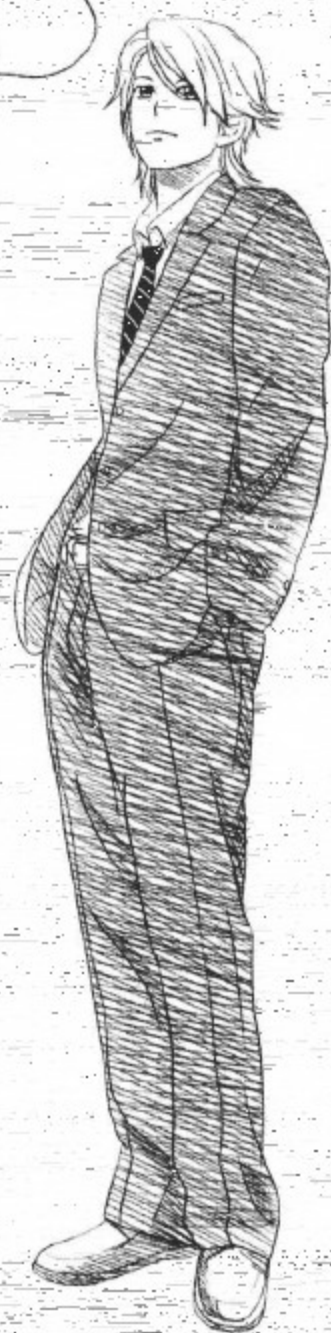
手的转换

Q版角色的手也是从写实的手变化而来的。它们会因角色的风格而有不同的表现形式。

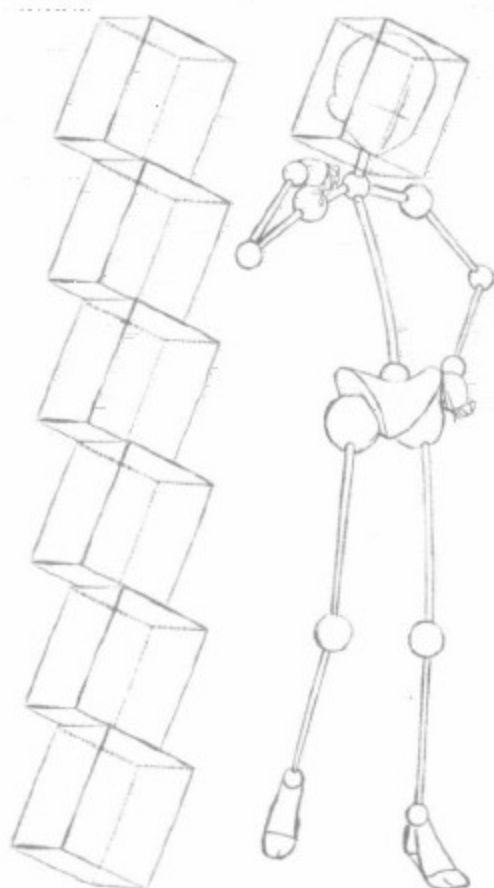
不同头身比的漫画角色展示

1 5头身少女

2 6头身少女

3 7头身少女

4 8头身男性

特训练习

绘制可爱的6头身女孩

❶ 先确定头身比例，并根据头身比绘制出人物的关节图。

❷ 在关节图的基础上绘制出人物的大体动作。

❸ 通过人物的几何结构图绘制出人物的结构图。

❹ 在人物结构图的基础上绘制出人物的发型和五官。

❺ 进一步细化人物的造型草稿，绘制出人物的服装。

❻ 根据草稿，首先描绘出人物头部的轮廓，并细化瞳孔。

❼ 描绘出人物上半身的线条，并画出褶皱的细节。

❽ 绘制出下半身的线条，描出百褶裙的裙褶。

❾ 擦除草稿，6头身女孩的线稿就完成了。

❿ 绘制出人物的明暗对比，添加细节完善结构。

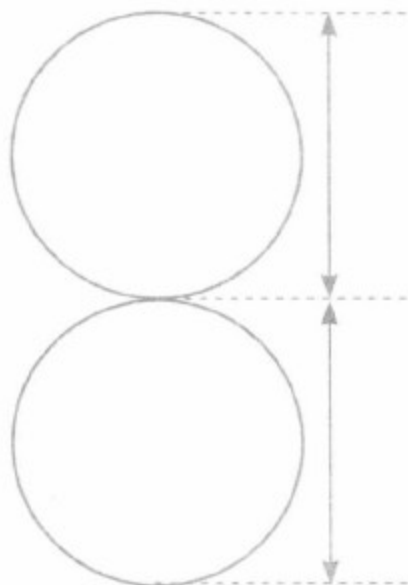
⓫ 丰富人物细节，绘制出角色的头发发质效果。

⓬ 表现出角色服装的颜色和材质效果，完成绘制。

04.2 头身比在漫画中的运用

在漫画作品中，有各种不同头身比的人物。下面，就让我们来看看不同的头身比在漫画中的应用吧！

4.2.1 2头身

在漫画中2头身Q版人物的身体和四肢圆圆的，看起来非常娇小，显得十分有趣可爱。

2头身角色一般是不会表现出颈部的

2头身人物结构图

2头身角色的身体和头部长度相等

2头身人物

2头身人物身体的变化

将2头身人物的身躯简化压缩成一个球形，身体和头部一样是滚圆的。这类风格的角色动作更为滑稽可爱。

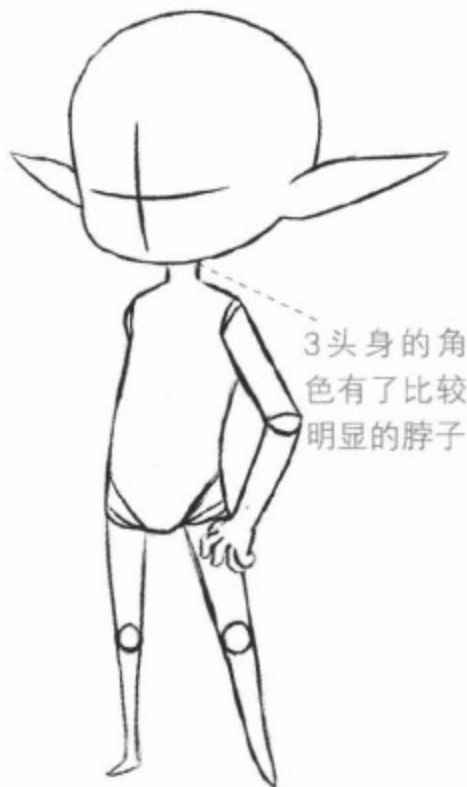
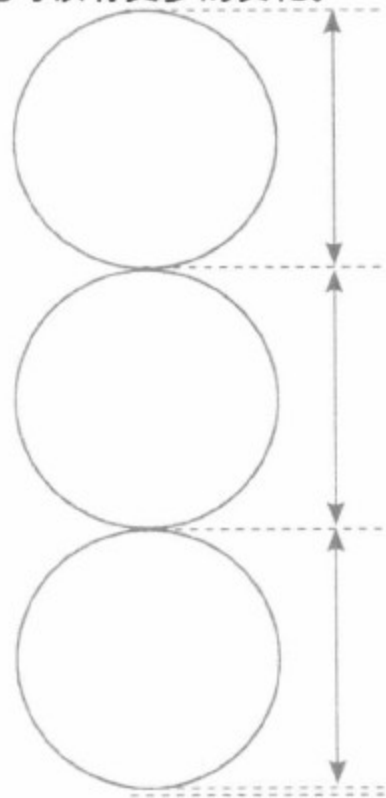
而有的2头身角色则会通过对身体的细化来表现，也就是将身体缩小变细。这类设定通常用于那种幼化或缩小化的角色。

2头身人物的四肢

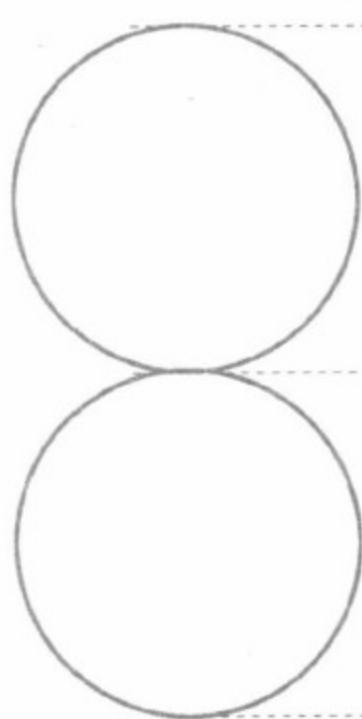
绘制2头身角色手臂的时候，要始终保持整条手臂的统一性，将上下手臂用一条完整的曲线来表现。手掌的五指被简化成一个圆球。

绘制2头身角色双腿的时候，也要用完整的弧线来表示腿部，并可以用一小段线来表示膝盖，双脚被简略得几乎看不出来了。

4.2.2 3头身

3头身是漫画中最常见的Q版人物。和2头身相比，3头身的人物身体能做出更多的动作，细节也可以有更多的变化。

3头身人物结构图

3头身人物

坐着的3头身角色

3头身人物坐姿

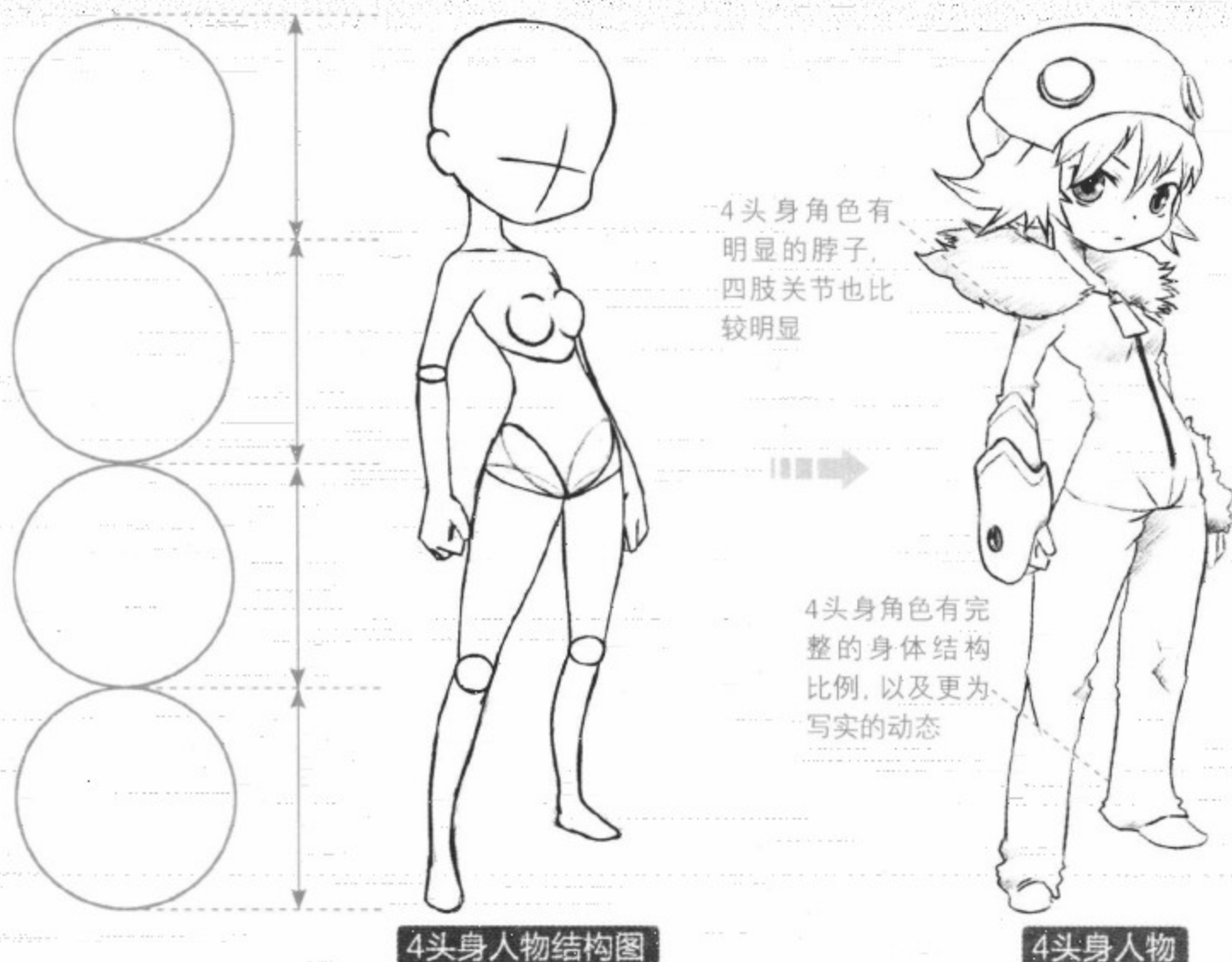
坐下的3头身人物会表现出2头身的状态。根据3头身人物表现风格的不同，他们坐下时的状态也会不同，但总体来说都会表现成2头身的状态。

3头身人物的四肢

3头身人物的手臂比2头身人物的要复杂一些，有了关节和手指的变化，也可以做出一些简单的手部动作。

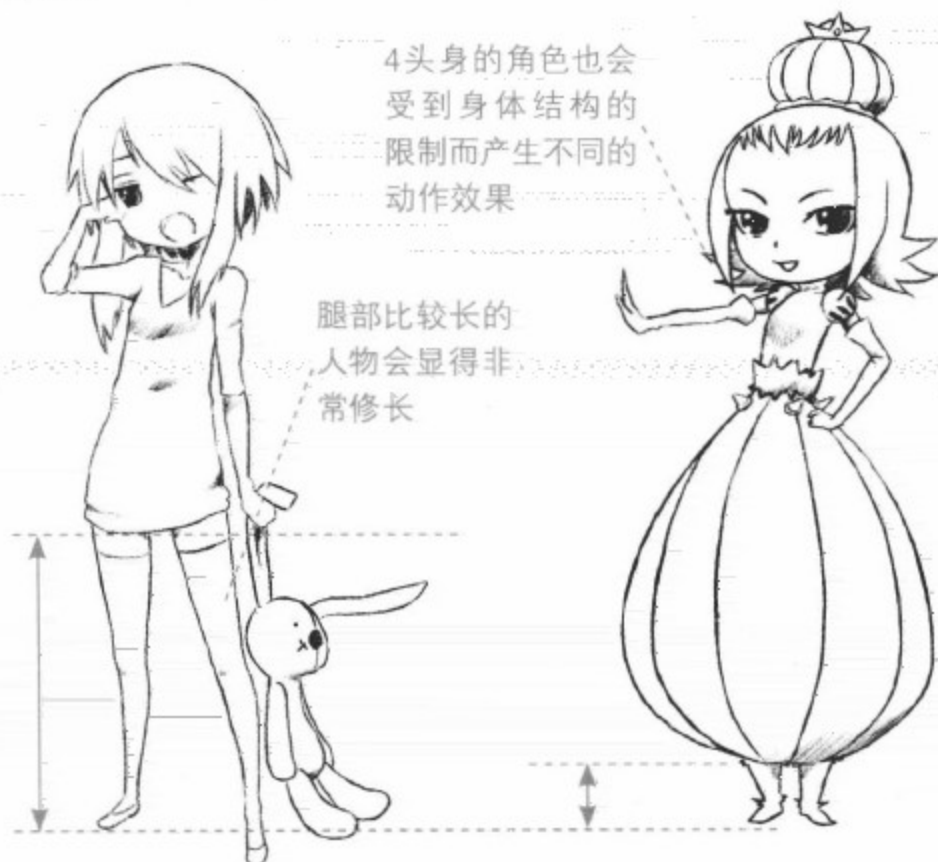
3头身人物的双腿也不像2头身的那么短小，腿部有一整个头部那么长。而且也要画出明显的双脚。

4.2.3 4头身

4头身的Q版人物虽然比较可爱，但在身体特征上却保持了普通头身人物的特点。同时，服装的细节也展现得更多。

4头身人物结构图　　4头身人物

长腿Q版人物和长身Q版人物的比较

腿长的角色给人一种更为成熟的感觉。这类角色可以做出正常的动作，更具有动作的表现力。腿短的角色给人一种更为可爱的感觉。因为腿短，在行动时就会产生很多特定动作。这些动作都可以产生滑稽效果来增加角色的喜感。

同一头身比人物的不同腿长造型也会给人完全不同的感觉。腿长的改变也会连带使身体结构发生改变。

4.2.4 5头身

5头身的人物很接近Q版风格，既能很好地表现人物的动态，又不乏可爱感。5头身多适用于小孩角色。和正常人相比较，小孩的头部显得很大，身体比例较小。

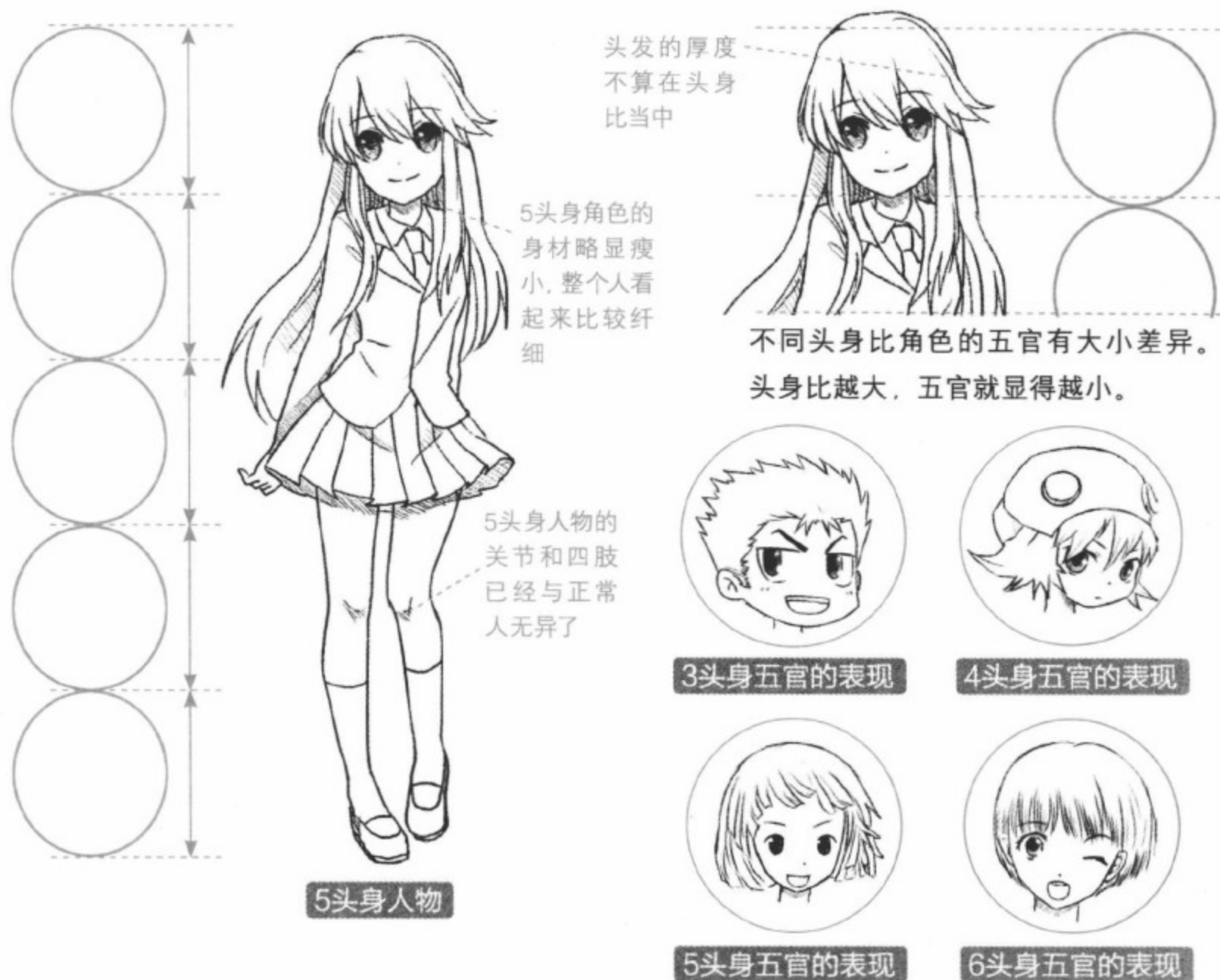
5头身人物

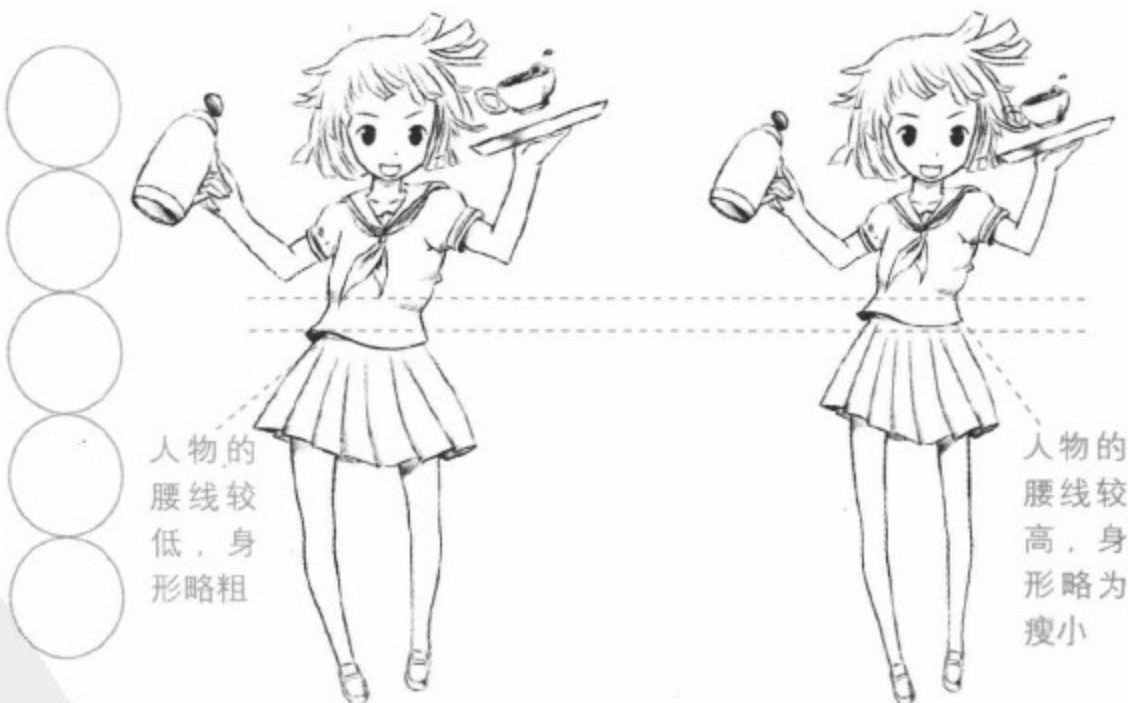
不同头身比角色的五官有大小差异。头身比越大，五官就显得越小。

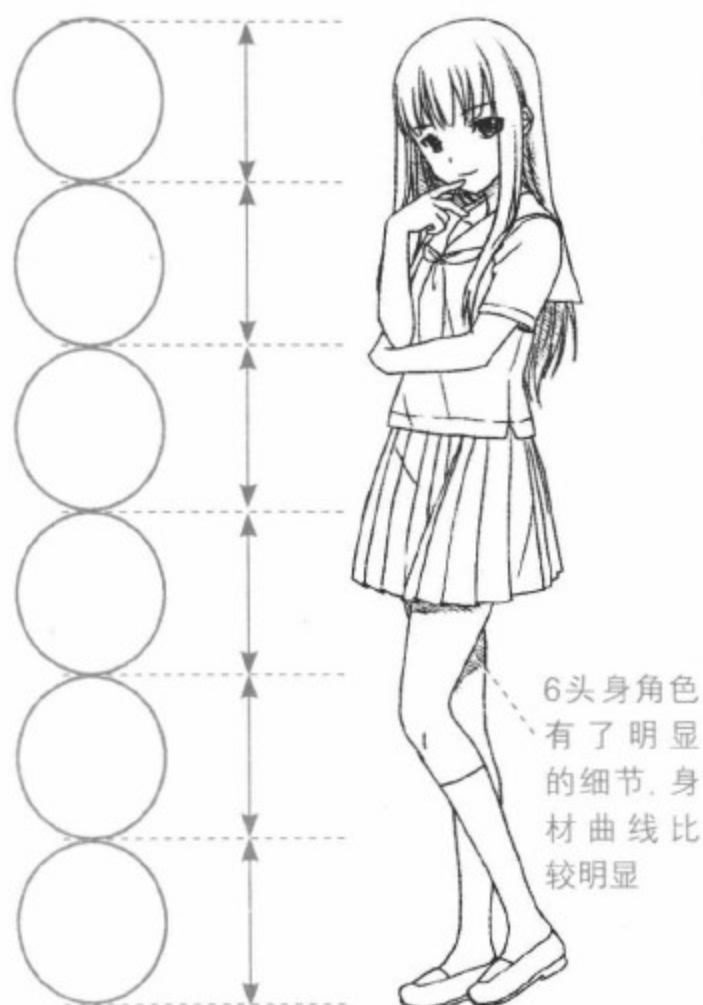
3头身五官的表现

4头身五官的表现

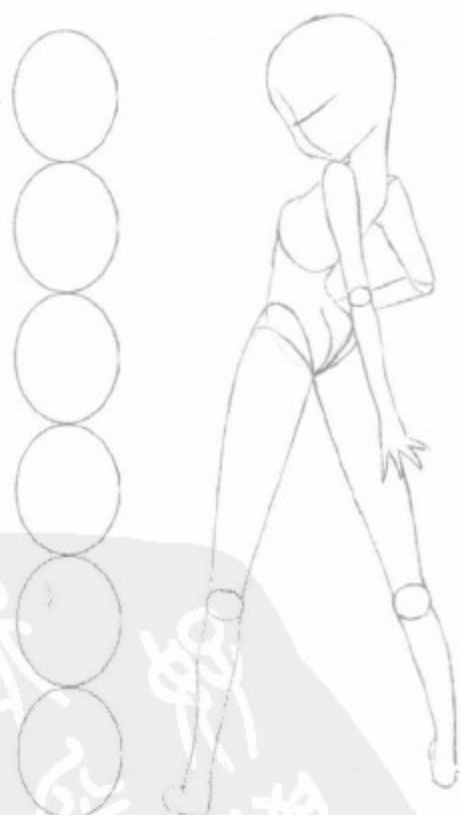
5头身五官的表现

6头身五官的表现

5头身人物的身体变化

同样的5头身角色，通过不同的结构表现，所展现出的印象是不同的。若角色的身体比较丰满，则腿和手臂的大小长度都会产生相应的变化：腿会变短，手则会相应地加长。若角色的身体比较瘦小，则腿会加长，而手臂会变短变小。这些变化都会使角色产生不同的感觉。

4.2.5 6头身

6头身是现实中人物的基本头身比例，人物身体各部分比例适中，身材相对也比较匀称。

6头身人物

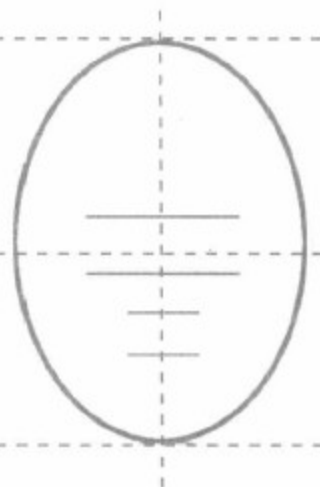
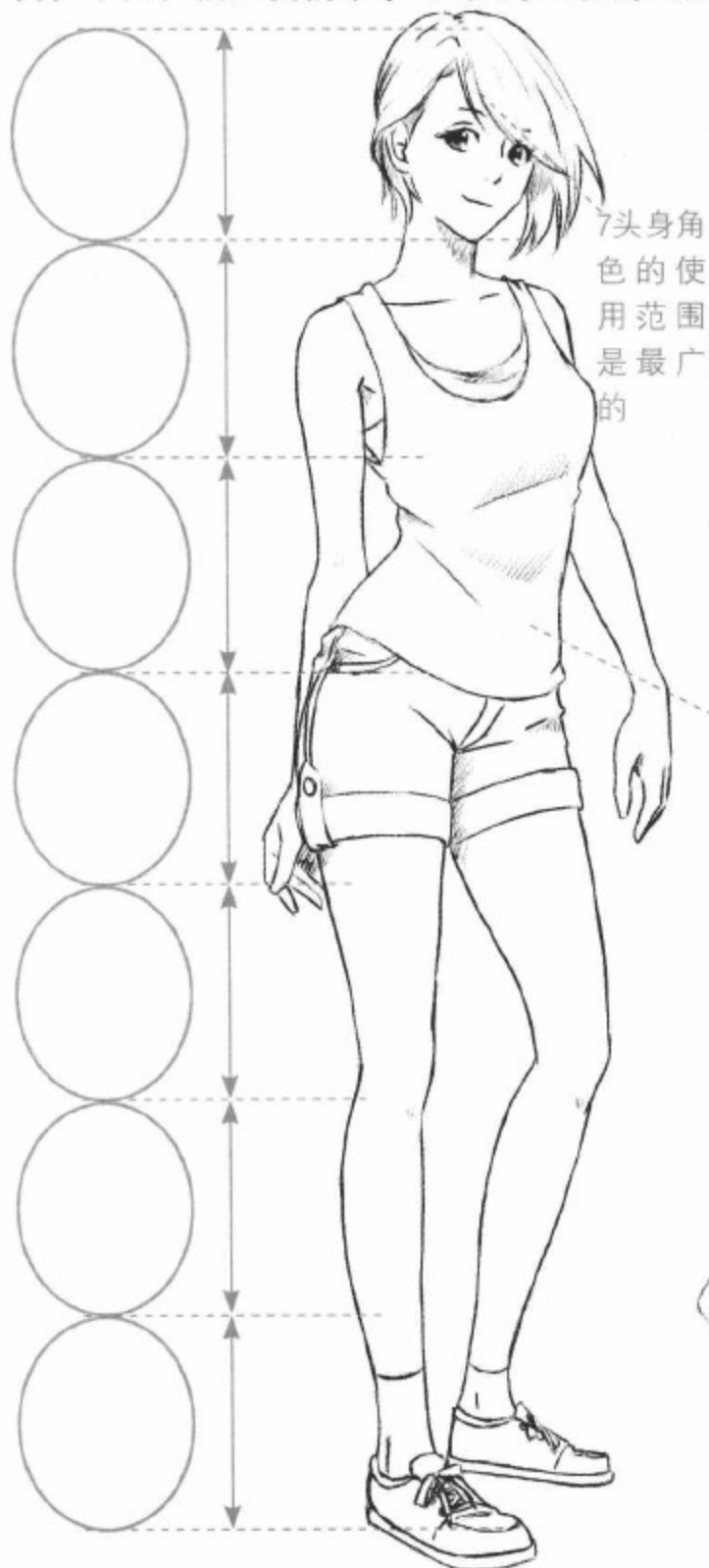
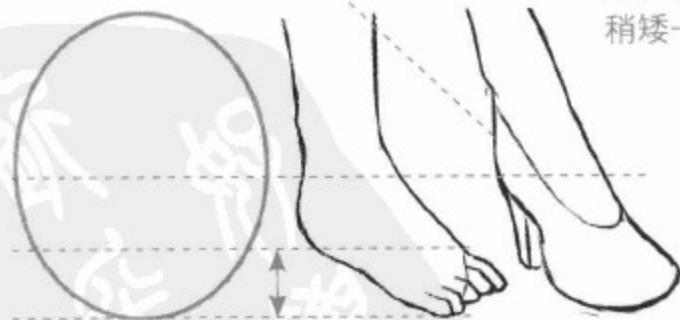
头身比是一个起量化作用的辅助工具，方便我们确立标准的身体比例结构。但在绘画中，常常会用到不同的身体结构比例。所以如何灵活地绘制人物的身体变化很重要。

6头身人物的绘制步骤

❶ 首先，确定头身比并绘制出人物的结构图。

❷ 在结构图的基础上确定角色造型。

❸ 最后，添加细节完成绘制。

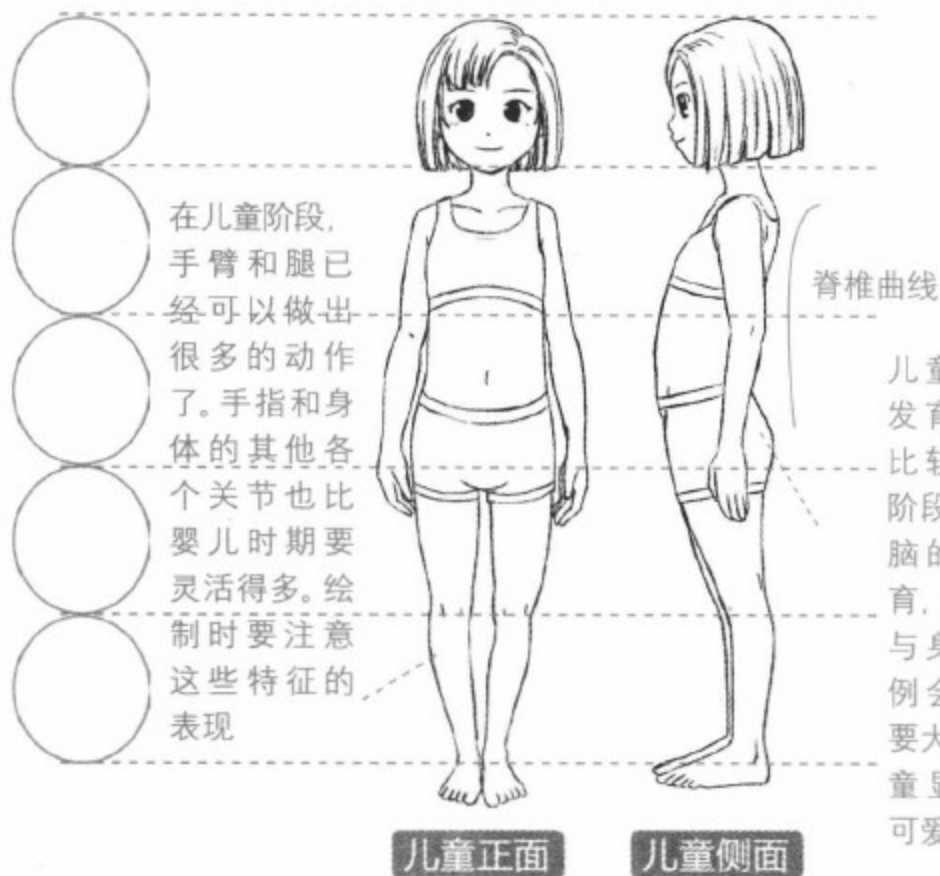
4.2.6 7头身

7头身是漫画中人物最常用的身体比例，常用于普通美少年和美少女的绘制，是经典的头身比例。下面，就让我们来学习7头身人物的画法吧！

穿上高跟鞋以后，人物后脚跟的位置被提高了，人物被抬高了1/4个头长。

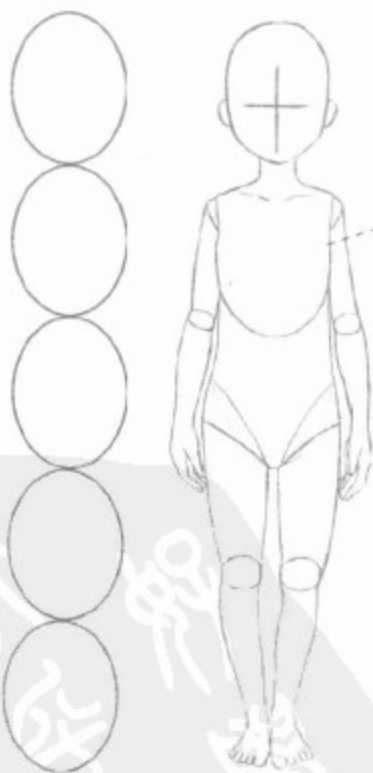
04.3 不同年龄头身比的变化

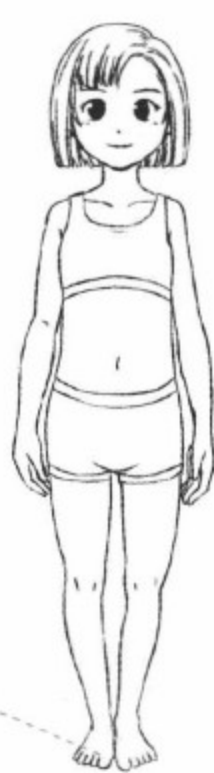
学习了各种常见的人物头身比画法之后，现在让我们来学习不同年龄段人物的头身比变化吧。

4.3.1 儿童

儿童的头身比大约为4～5头身。这个年龄段的孩子身体尚未成熟，男女体型几乎没有差异。

比起幼儿，儿童的脖子要显得更加纤细且明显。

从侧面看，儿童的脖子较修长纤细，连接着下巴和肩膀。

儿童的画法

儿童的身体一般可以用5头身来表现，腰部不用画出明显的收缩，双腿也不要画得很修长，这样才有儿童的感觉

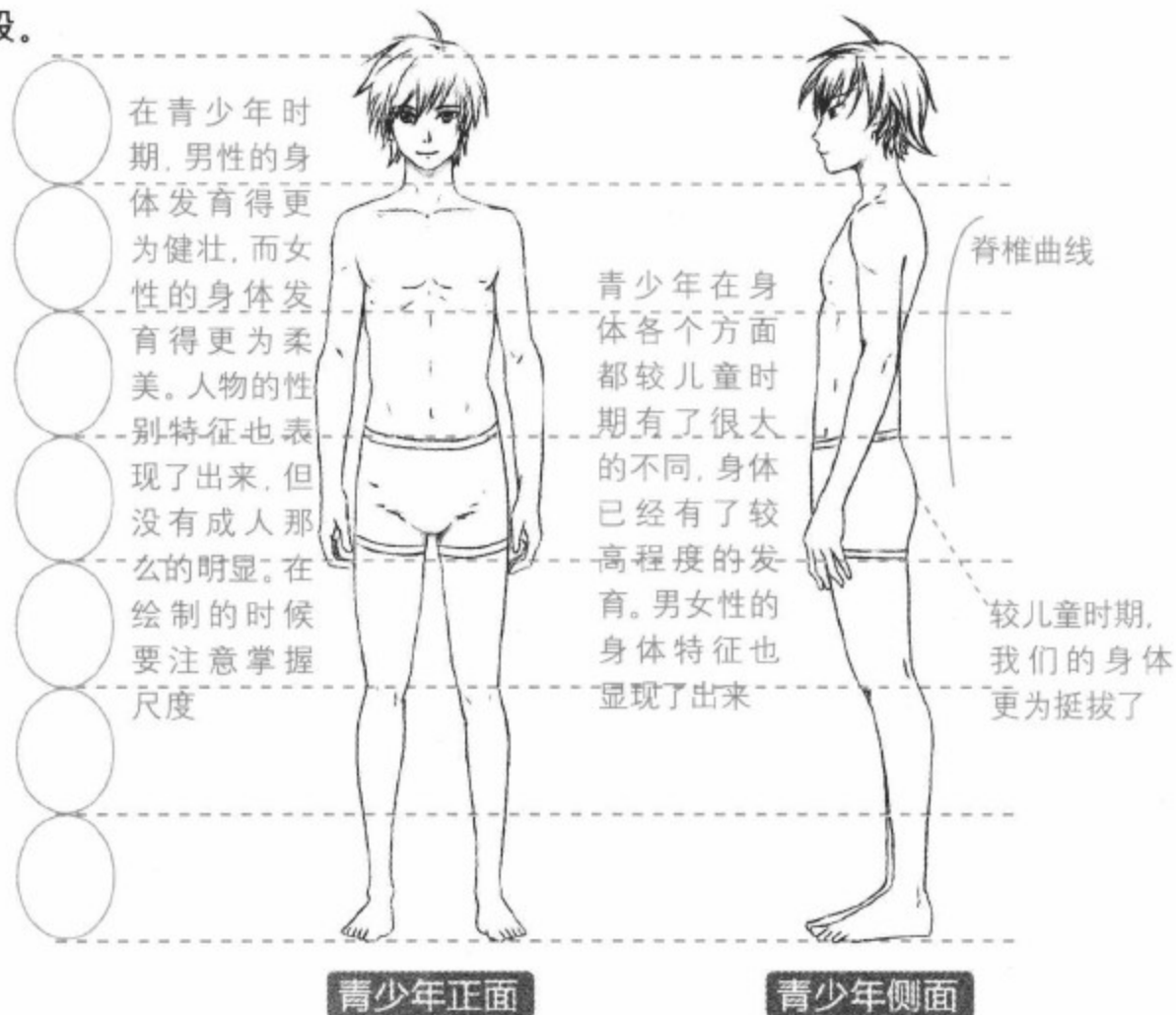
儿童的身体结构基本上是没有男女的区别的，在绘制时不要去刻意表现这点，不然看起来就不像儿童了

双脚要画得小一些

❶ 根据头身比绘制出儿童的结构图，上、下半身长度差不多。

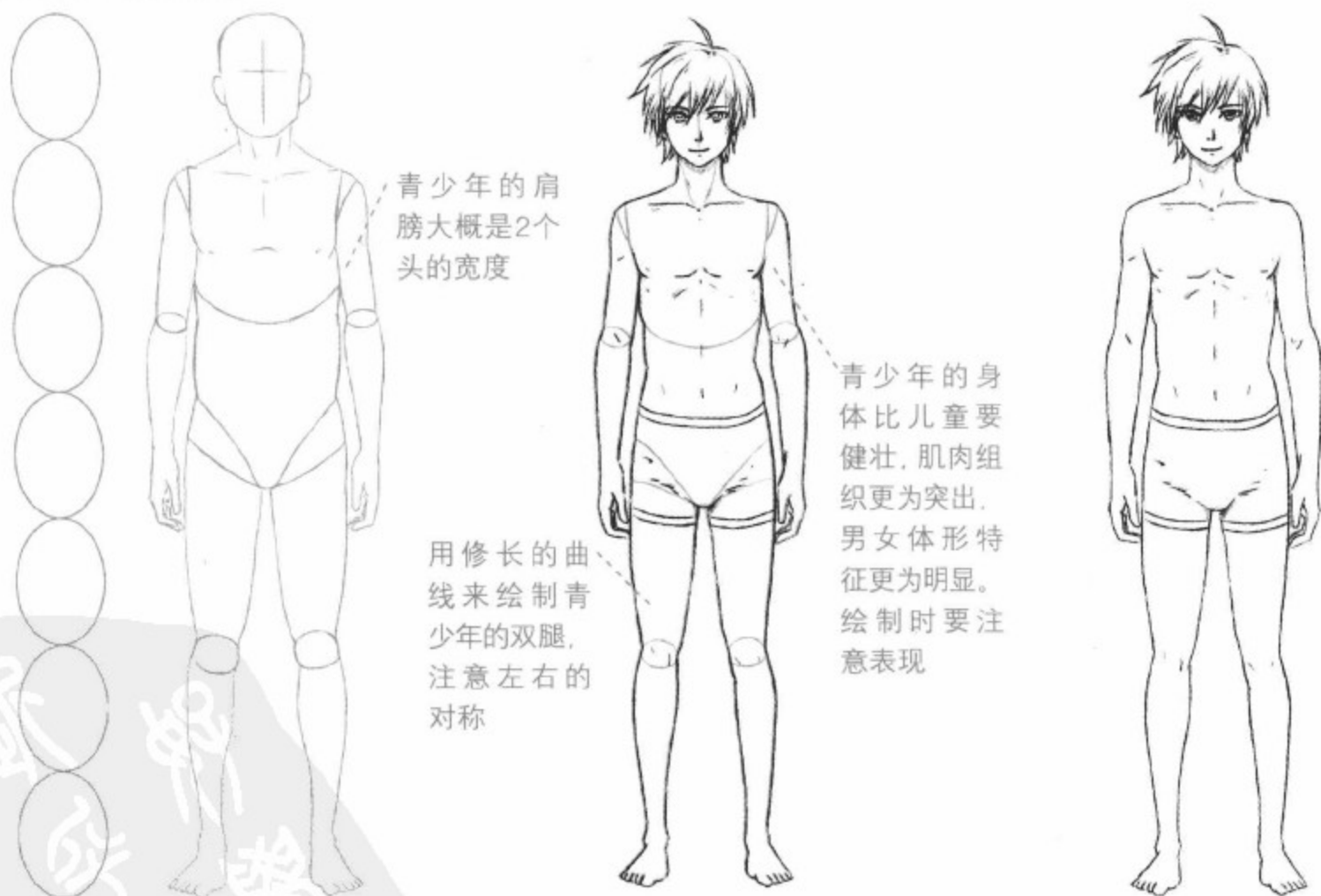
❷ 通过结构图绘制出儿童的造型草稿并完善结构。

❸ 擦除草稿，并添加瞳孔的细节，儿童绘制完成。

4.3.2 青少年

青少年一般指中学生和高中生，这一年龄段的人物头身比为6~7头身，属于身体稍微发育的阶段。

青少年的脖子已经比较粗了，要画出与锁骨连接的筋络。

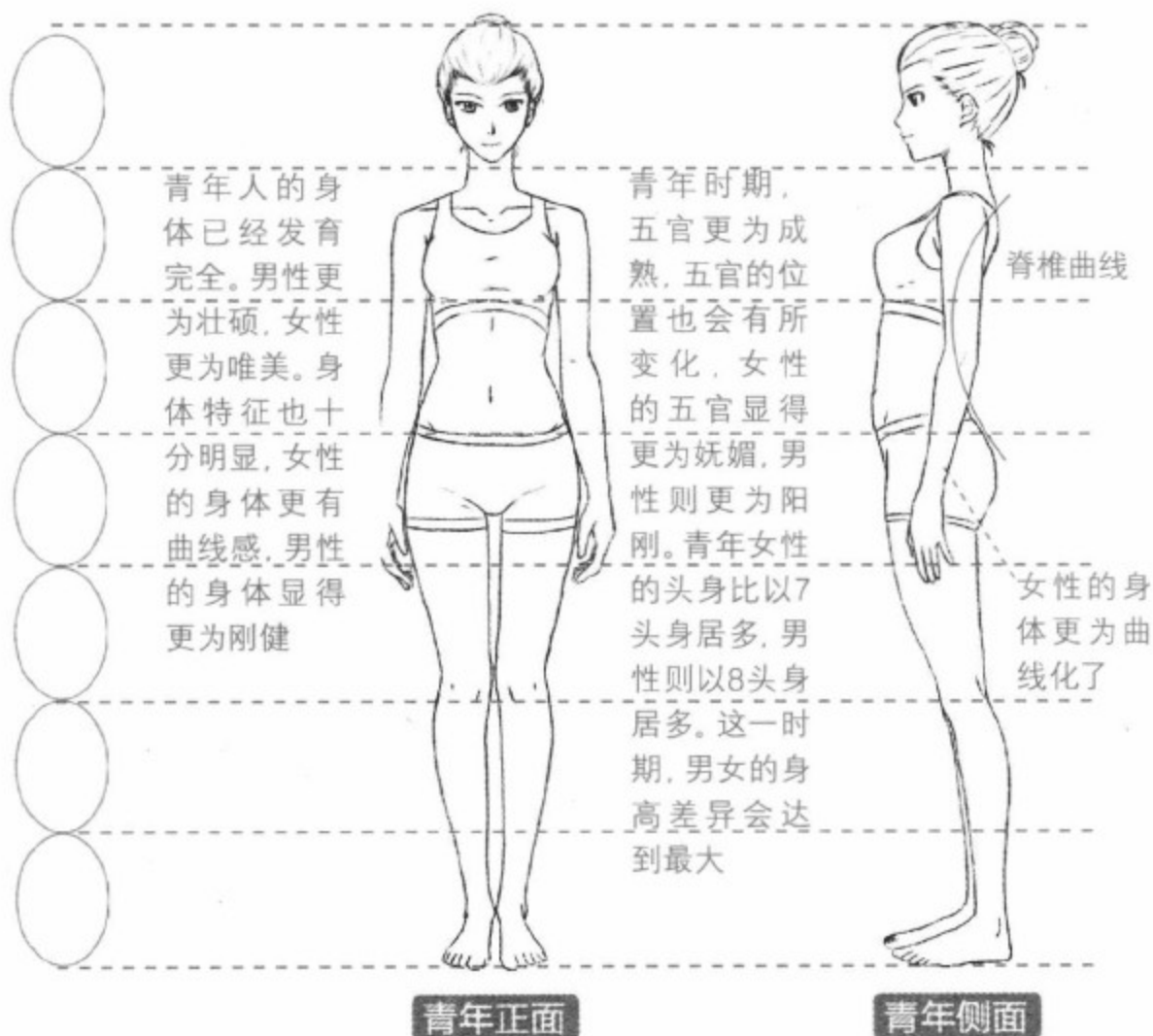
从侧面看，青少年的脖子线条显得十分笔直。

青少年的画法

❶ 根据头身比绘制出青少年的结构图，并描绘出修长的四肢。

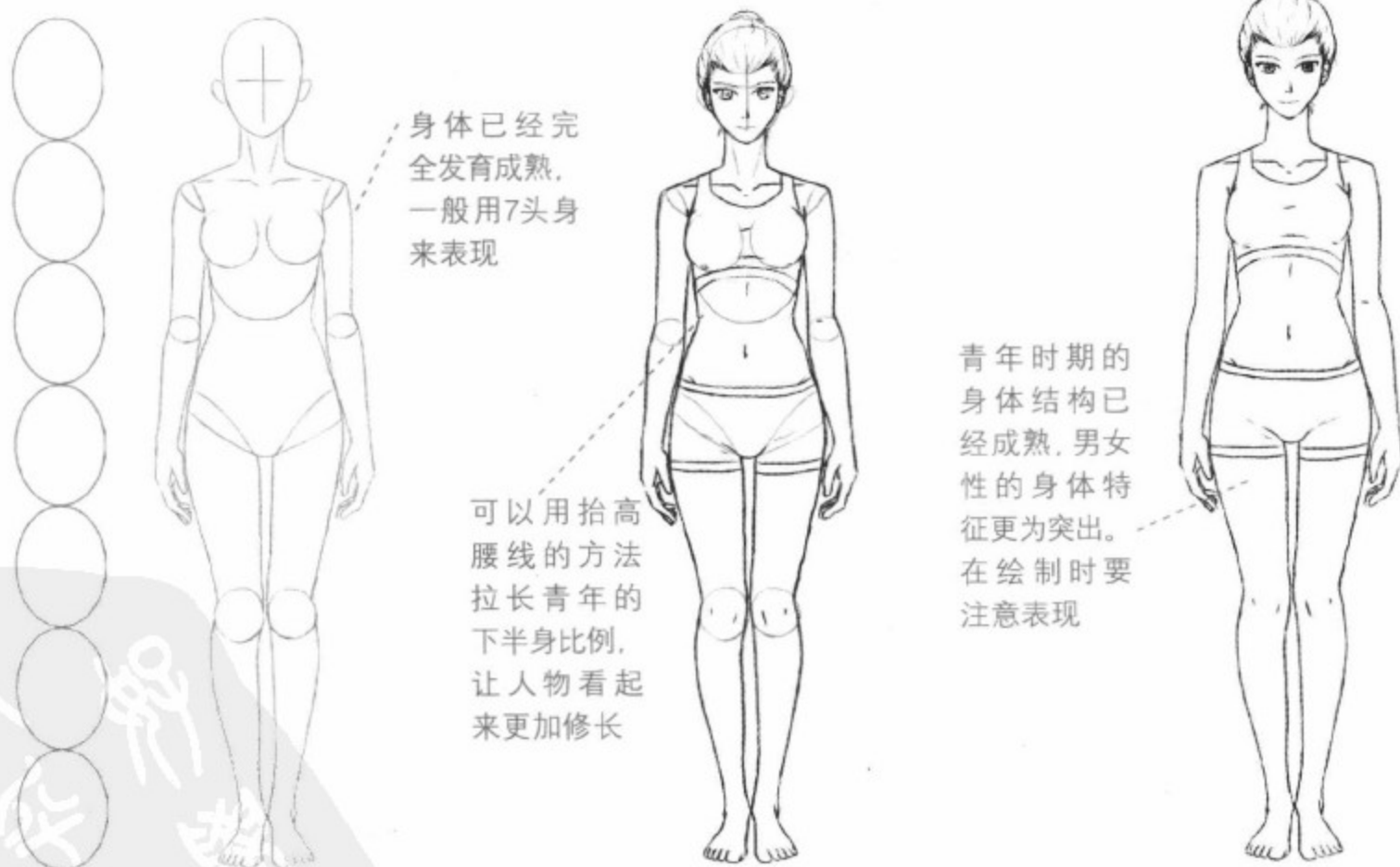
❷ 通过结构图绘制出青少年的造型草稿，并完善结构。

❸ 擦除草稿，补充细节，绘制完成。

4.3.3 青年

青年的体格差不多已经定型，通常情况下的头身比为7～8头身。

青年的脖子已经完全成型了，有着固定的粗度和长度。

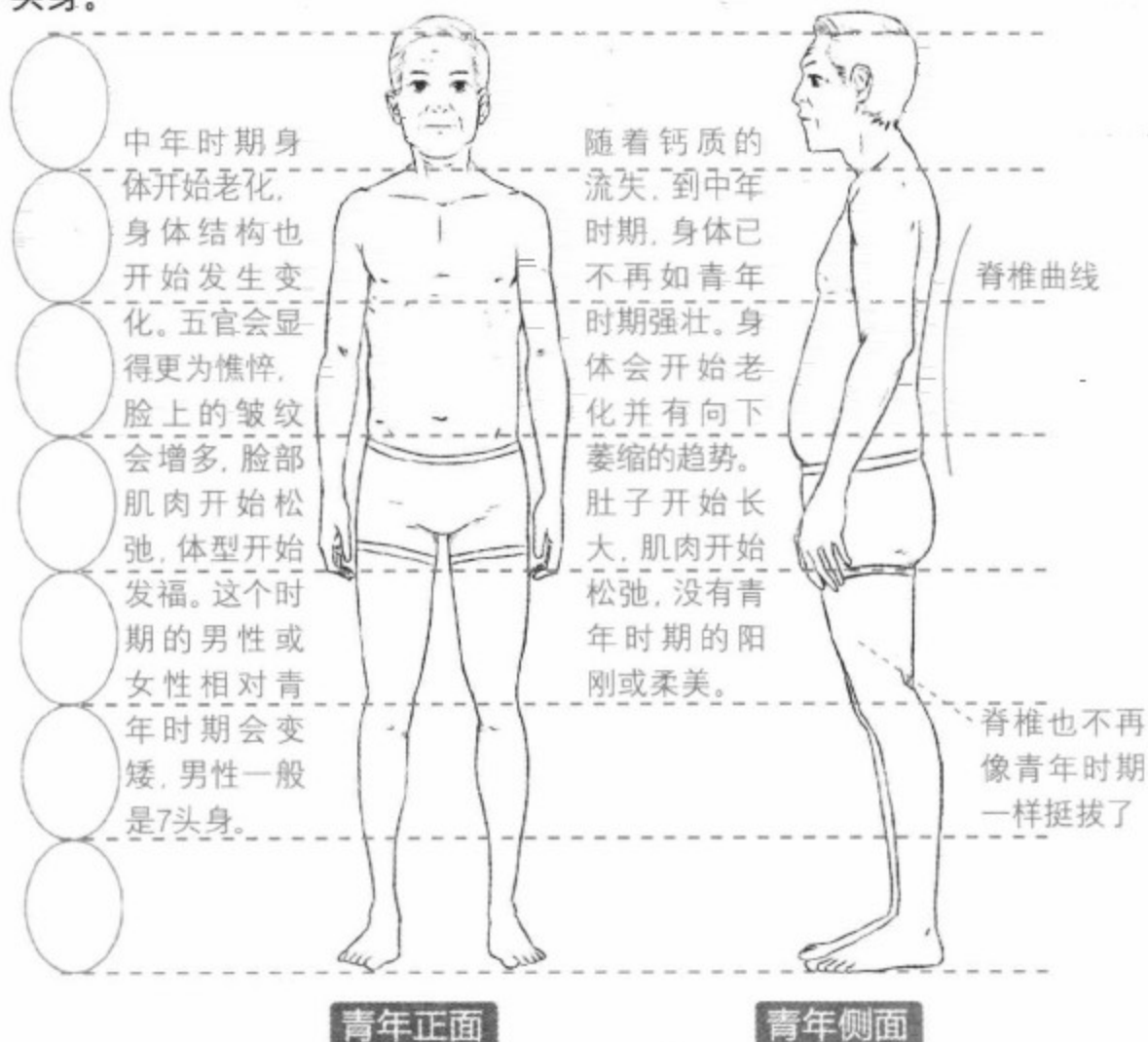
从侧面看，青年的脖子稍稍前倾，粗细与正面相同。

青年人的画法

❶ 根据头身比绘制出结构图，注意拉长双腿的比例。

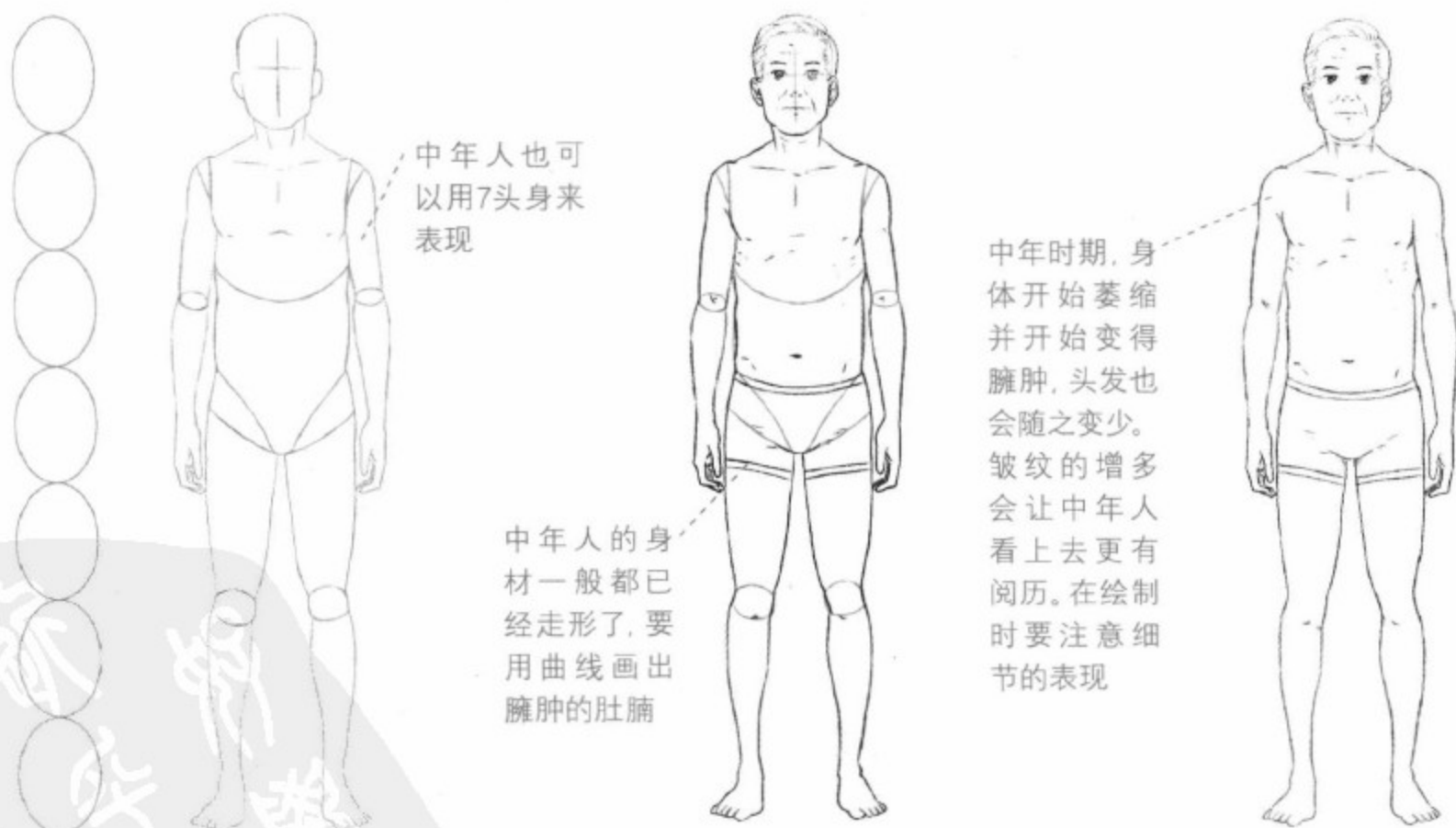
❷ 通过结构图绘制出造型草稿并完善结构。

❸ 擦除草稿，补充细节，绘制完成。

4.3.4 中年

人步入中年之后，身体开始衰老，这一现象也会发生在体格上。这一年龄段的人物通常为6～7头身。

从正面看，脖子显得比较粗短，要画出表现赘肉的线条。

从侧面看，脖子明显向前倾斜，显得有些无精打采。

中年人的画法

❶ 根据头身比绘制出结构图，人物的腰身不要画得太明显。

❷ 通过结构图绘制出造型草稿并完善结构。

❸ 擦除草稿，补充细节，绘制完成。

4.3.5 老年

老年人的身体特征是体格更加萎缩，有时膝盖也会弯曲。因此，这一年龄段人物的头身比多为5~6头身。

老年时期身体达到一生中最为衰弱的时期，身体结构较青年时期发生了很大的变化。五官会显得更加沧桑，脸上会布满皱纹，脸部肌肉基本完全松弛了，身高开始变矮

随着身体结构的老化，身体关节变得很脆弱。肌肉不再强健有力而是变得松散。皮肤不再具有良好的弹性，而是变得松弛并开始出现老年斑等老年时期特有的现象

脊椎曲线

钙质的流失导致脊椎的弯曲

老年正面　　青年侧面

从正面看，老年人的脖子显得比较粗短，脖子上也要画出皱纹。

从侧面看，老年人的脖子严重向前倾斜，身材十分佝偻。

老年人的画法

脊椎弯曲，身材萎缩变形，身高变成了6头身

老年人的骨骼不够坚硬，难以站直，所以双腿呈O字形

老年时期，身体比中年时期更加萎缩。肌肉更松弛，头发更稀少。男女性的身体结构特征开始减弱，皱纹会大量增加。绘制时要注意这些细节的刻画

❶ 根据头身比绘制出结构图，双腿要画得弯曲一些。

❷ 通过结构图绘制出造型草稿并完善结构。

❸ 擦除草稿，补充细节，绘制完成。

第5章

身体的塑造是角色造型的重点

在掌握了角色头身比和运用技巧之后，我们来学习角色身体的塑造。在这一章里，我们将根据不同的性别和体格来进行角色的形体塑造，并对角色身体各部位之间的关系、不同年龄和体型的画法分别进行详细的讲解。

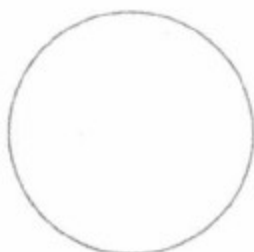
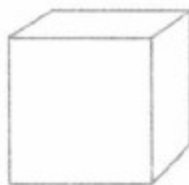
05.1 角色形体塑造

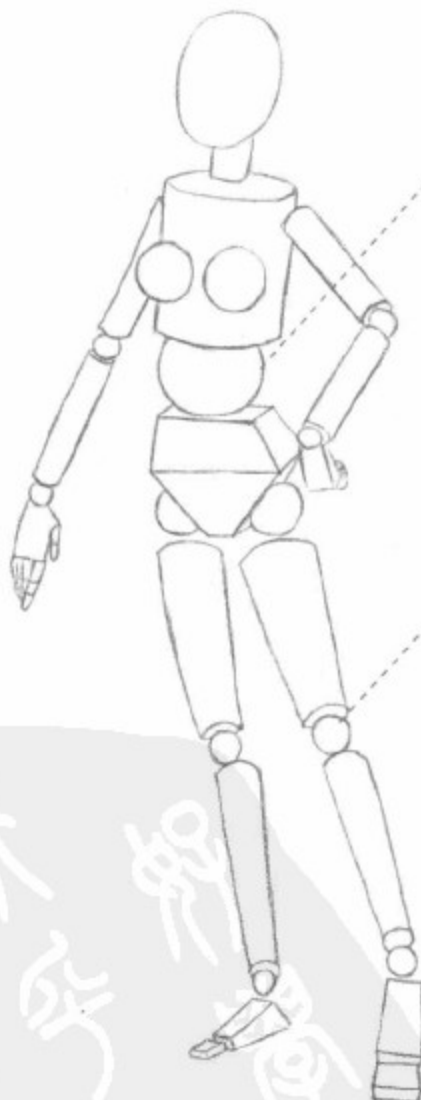
首先我们要学习的是角色的形体塑造。不同角色的形体各不相同，在塑造的时候要根据角色设定进行绘制。下面我们将通过角色的肌肉分布、不同性别角色的肌肉表现、不同体格的塑造方法等方面对角色的形体塑造进行细致的讲解。

技术专栏

用几何形体塑造法快速构架角色形体

在绘制角色形体的时候，可以根据角色的体格特征用几何体来表示形体。运用几何体可以快速地构架角色身体。现在让我们来看一下有哪些常见的几何体形体表现。

身体可以看作是由几种简单的几何体组合而成的，这些几何体与身体结构特征相同。通过绘制这些几何体就可以大致勾画出人物结构的特征了。

球体常用来绘制头部、胸部，脚趾等部位。而圆柱体和手臂、腿等结构特征相同，棱台常用来绘制胯部。立方体是比较特殊的结构，它可以用来绘制身体的各个部位，甚至可以用来绘制全身。

用几何体来表现人物结构

通过几何结构的组合，我们可以看出人物的结构状态，同时也清楚了人物的关节表现。这样就方便了我们绘制人物结构时对形体的准确把握

人物关节可以用球体来表现

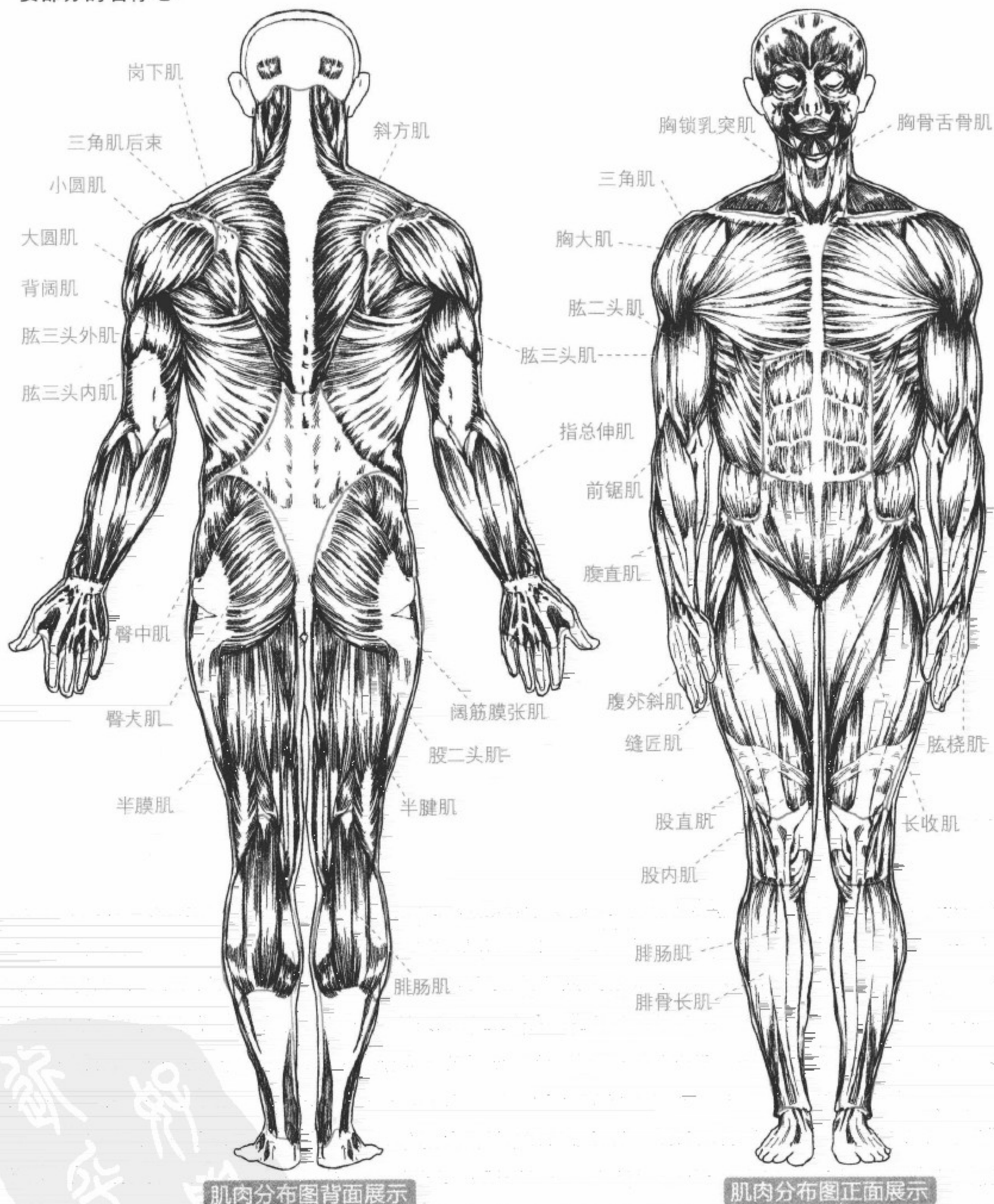
几何结构表现

通过和人物结构的对比，可以直观地看出几何体结构对于描绘人体结构的帮助。通过几何结构，人物结构的描绘会更准确

球体可以帮助我们准确地绘制出人物的关节，同时掌握人物动作的方位

人物结构对比

5.1.1 人体的肌肉分布

在绘制角色形体之前，首先需要掌握人体的肌肉分布情况。人体是由600多块不同的骨骼肌以及平滑肌组成的，不同的肌肉有着不同的结构形态。下面，就让我们来了解一下人体的肌肉分布和主要部分的名称吧！

肌肉分布图背面展示

肌肉分布图正面展示

肌肉是身体的重要组成部分，了解肌肉的构造和分布对于绘制身体是必不可少的。掌握了肌肉的表现方法就能绘制出更为真实的身体结构。

5.1.2 不同性别角色的肌肉表现

不同性别的角色，其肌肉的分布是一样的，不同的是肌肉的发达程度和外在形态。下面就让我们来看看男性和女性整体肌肉分布的区别以及不同细节的处理方法。

女性肌肉表现

胸大肌
三角肌
肱三头肌
肱二头肌
前锯肌
腹直肌
缝匠肌
股外肌
股直肌
股内肌

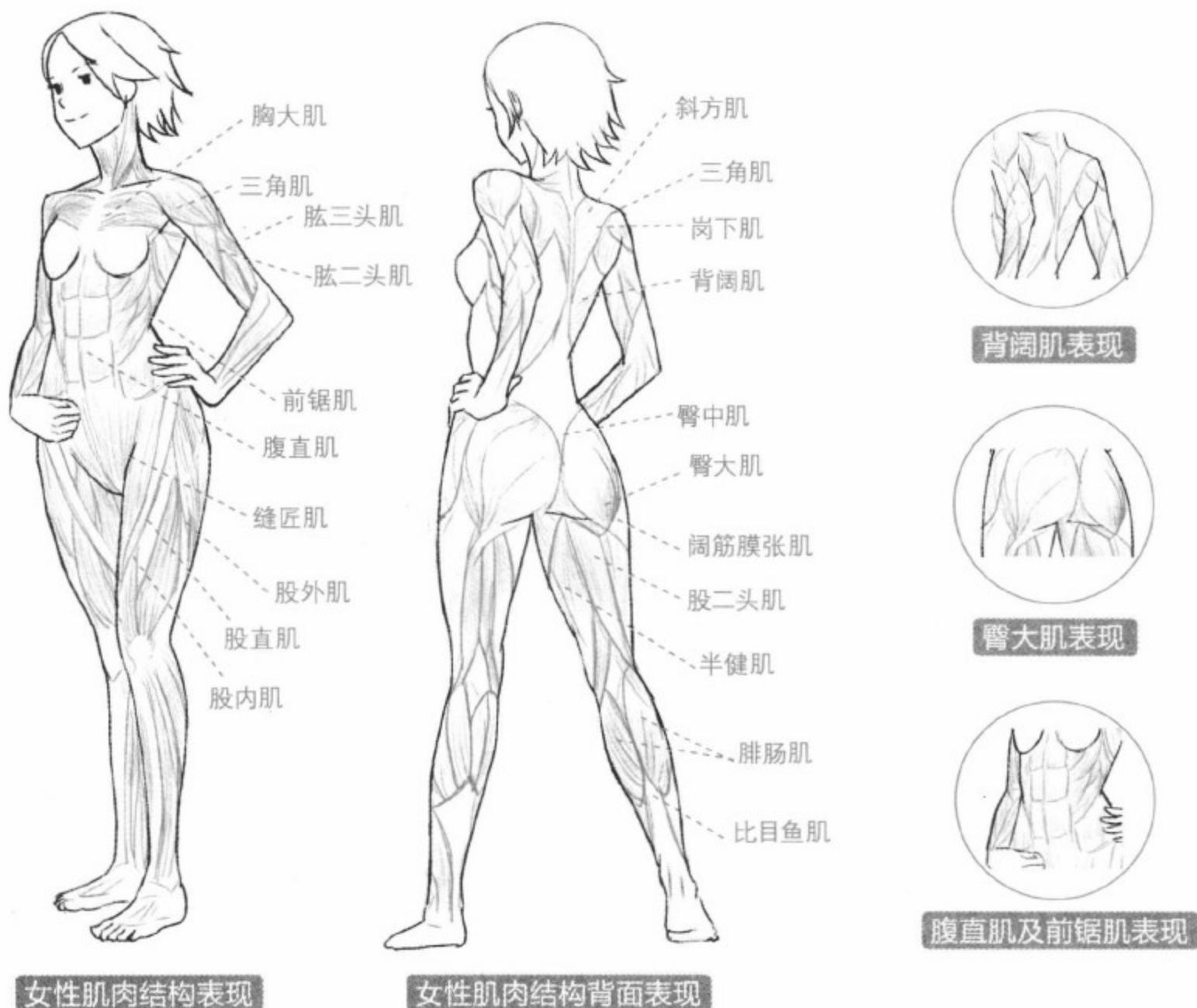
女性肌肉结构表现

斜方肌
三角肌
岗下肌
背阔肌
臀中肌
臀大肌
阔筋膜张肌
股二头肌
半健肌
腓肠肌
比目鱼肌

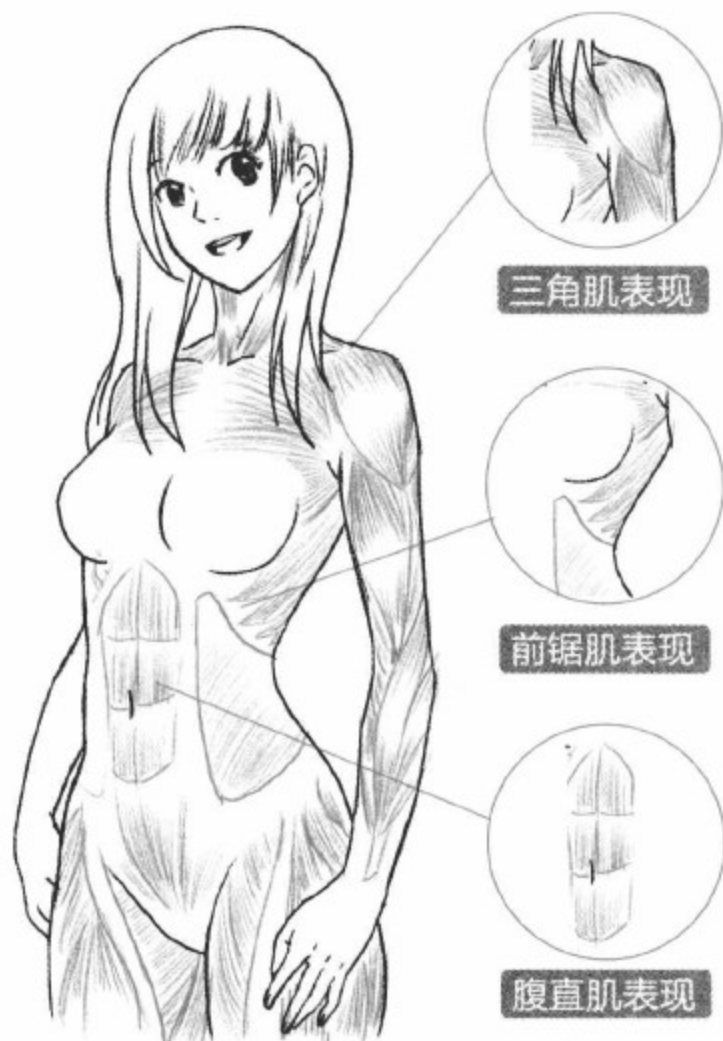
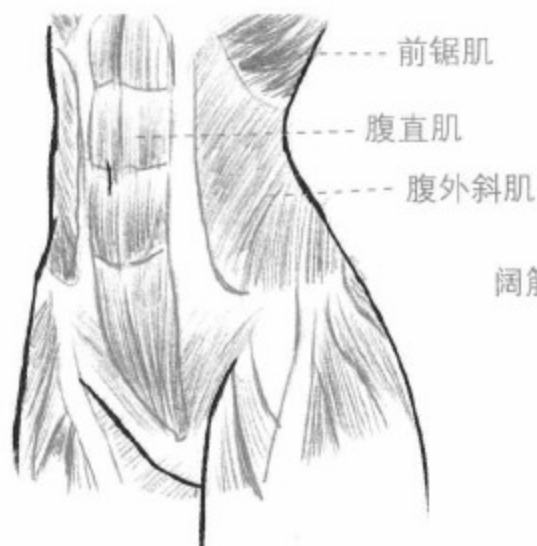
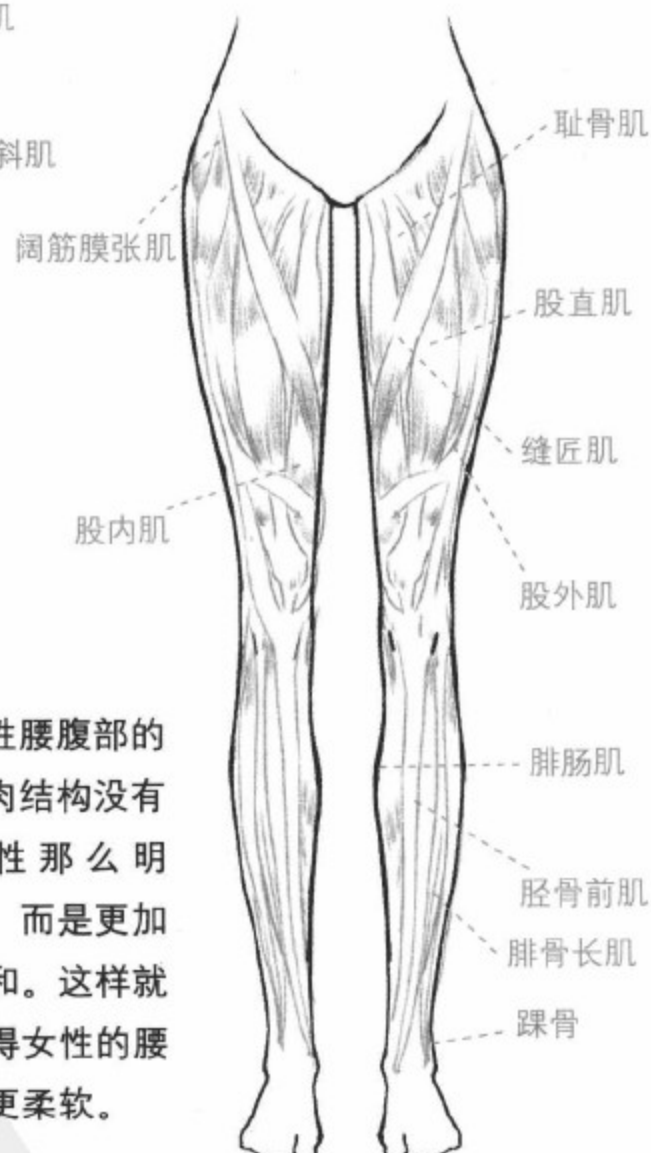
女性肌肉结构背面表现

背阔肌表现

臀大肌表现

腹直肌及前锯肌表现

总体上来说，女性与男性的肌肉结构组成是一样的，不过女性的肌肉表现与男性不同。

头颈部肌肉连接表现　　半侧面颈部肌肉表现　　侧面颈部肌肉表现

胸锁乳突肌是头颈部重要的连接肌肉，也是帮助头部转动的肌肉。

三角肌表现
前锯肌表现
腹直肌表现
女性半身肌肉表现
三角肌
肱二头肌
肱三头肌
肱肌
肱桡肌
桡侧腕屈肌
桡骨肌
桡侧腕伸肌
指伸肌
女性手臂肌肉表现
女性的手臂肌肉和男性是完全相同的，但是女性的手臂一般比男性的要纤细些。
女性手臂表现
05
前锯肌
腹直肌
腹外斜肌
女性腰腹部肌肉表现
耻骨肌
阔筋膜张肌
股直肌
缝匠肌
股内肌
股外肌
腓肠肌
胫骨前肌
腓骨长肌
踝骨
女性腿部肌肉表现
相对男性而言，女性的腿看上去更为纤细修长。
女性腿部表现
女性腰腹部的肌肉结构没有男性那么明显，而是更加柔和。这样就显得女性的腰部更柔软。
女性腰腹部表现

男性肌肉表现

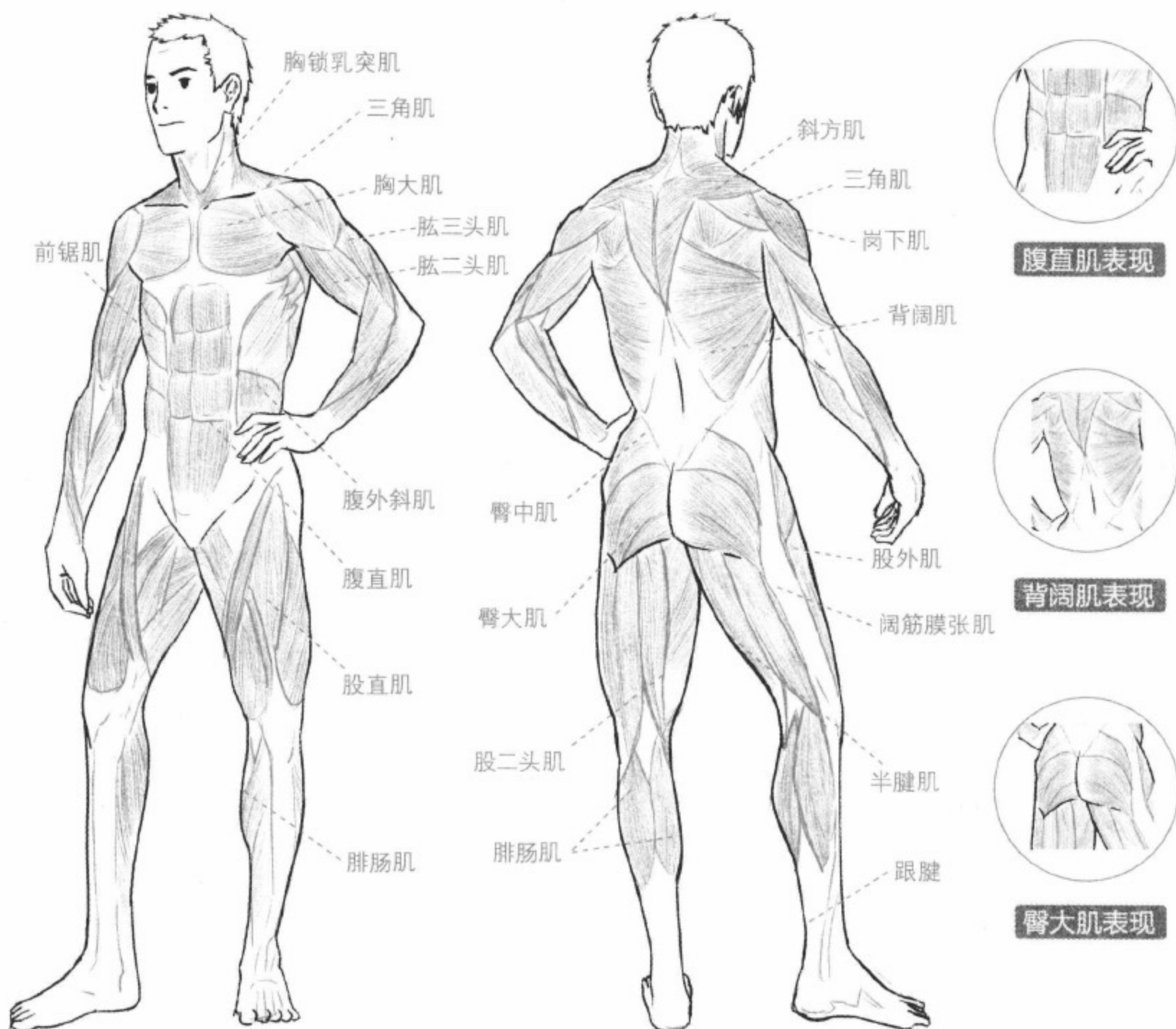
胸锁乳突肌
三角肌
胸大肌
肱三头肌
肱二头肌
前锯肌
腹外斜肌
腹直肌
股直肌
腓肠肌

男性肌肉结构表现

斜方肌
三角肌
岗下肌
背阔肌
臀中肌
股外肌
臀大肌
阔筋膜张肌
股二头肌
半腱肌
腓肠肌
跟腱

男性肌肉结构背面表现

腹直肌表现

背阔肌表现

臀大肌表现

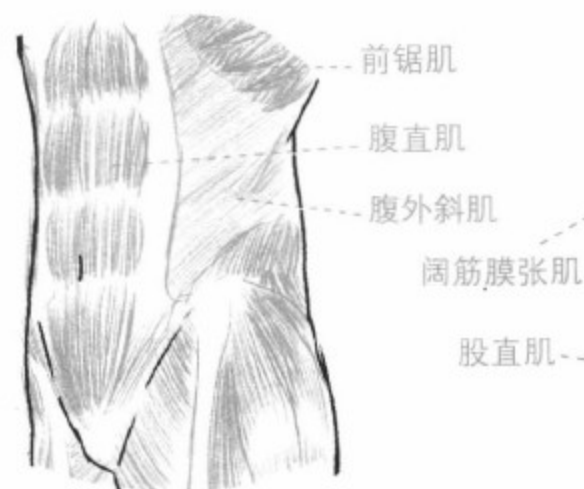
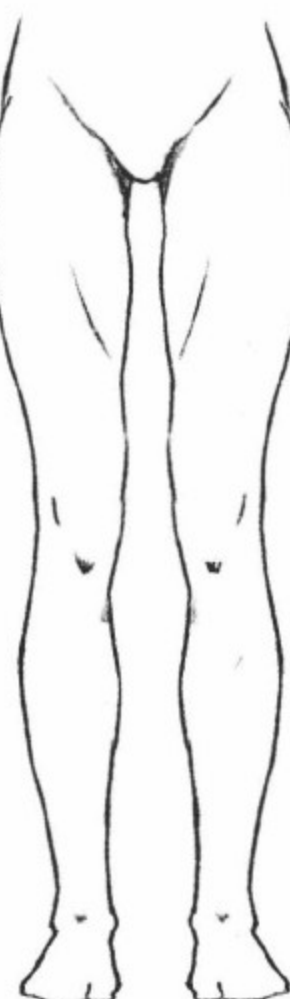
男性肌肉的肌纤维比女性要粗，所以男性的肌肉表现比女性明显。

男性颈部肌肉连接表现

男性颈部肌肉连接半侧面表现

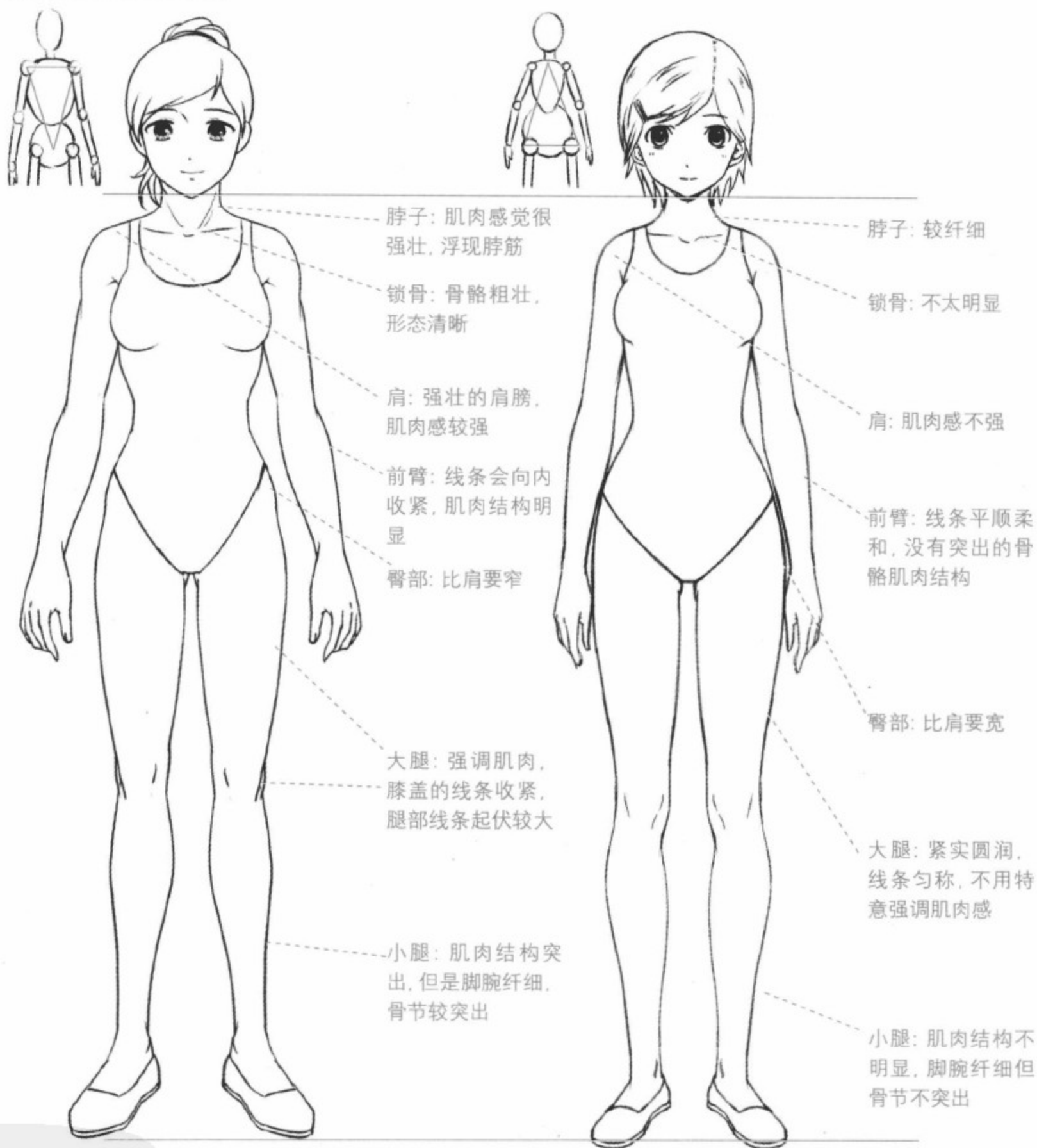
男性颈部肌肉侧面表现

男性的颈部肌肉结构比女性的颈部肌肉结构明显，胸锁乳突肌也较发达，转动头部时胸锁乳突肌会有明显的表现。另外，斜方肌也比女性的发达，所以男性头颈连接处的转折表现更明显。

相比女性而言，男性的手臂肌肉更强壮，手臂外轮廓的起伏也更明显一些。

男性的腰腹部肌肉结构明显，这也是男性显著的肌肉表现之一。

男性的肌肉纤维比女性的要粗，这使男性在体态表现上更有张力。所以男性的腿部肌肉结构看上去比女性更加明显，也显得更粗壮。

5.1.3 不同体格的塑造方法

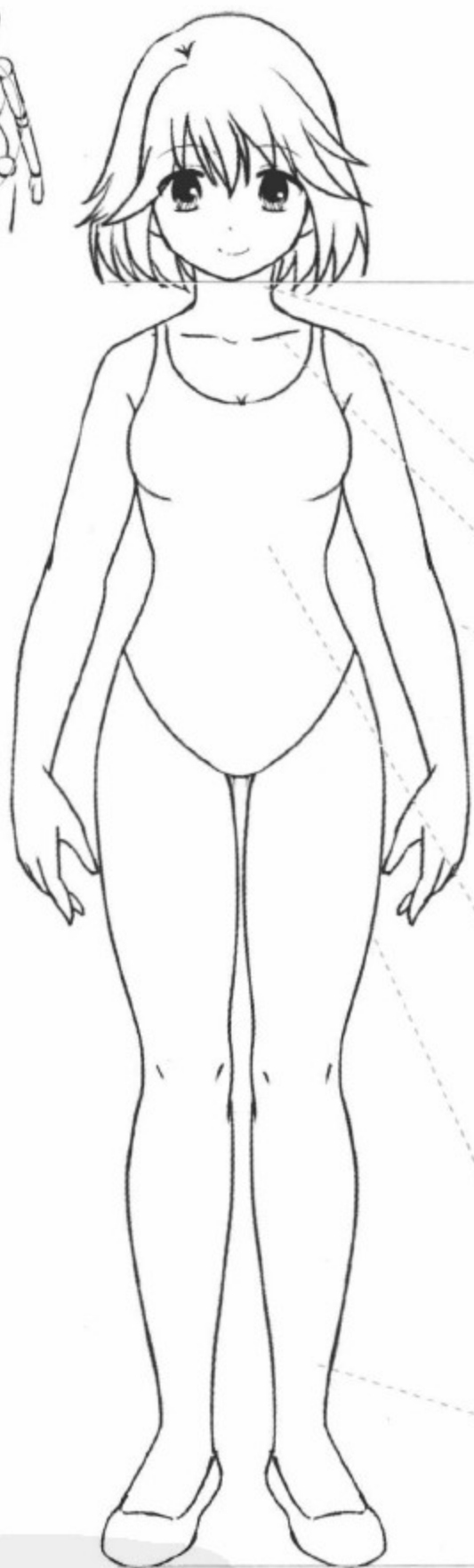
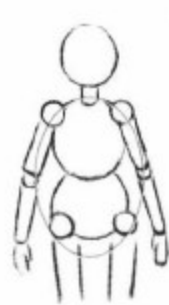
不同体格的人物往往拥有不同的性格，将这些综合在一起就构成了漫画中见到的各种角色。

不同体型的女性

健壮体型

健壮体型的角色身体呈倒三角形，肩部较宽，臀部较窄。这类体型的角色呼吸系统发达，运动能力很强，给人一种强势的感觉。通常用这类体型来表现运动型的角色，如运动员、战士、英雄等。在绘制这类角色时要注意肌肉线条的表现。

常见体型

常见体型呈三角形，肩部较窄而臀部较宽，大腿相对较长。这类体型的角色给人以沉稳持重的感觉。这类角色拥有较强的行动力，精力集中，想到的事就会做。常常表现出母性的一面，爱照顾别人。绘制时要表现出曲线感来。

在塑造角色时，不同体格的人物可以增加作品的观看性。除了标准体格之外，还有瘦弱、强壮、肥胖等体格类型。

脖子：比较粗短

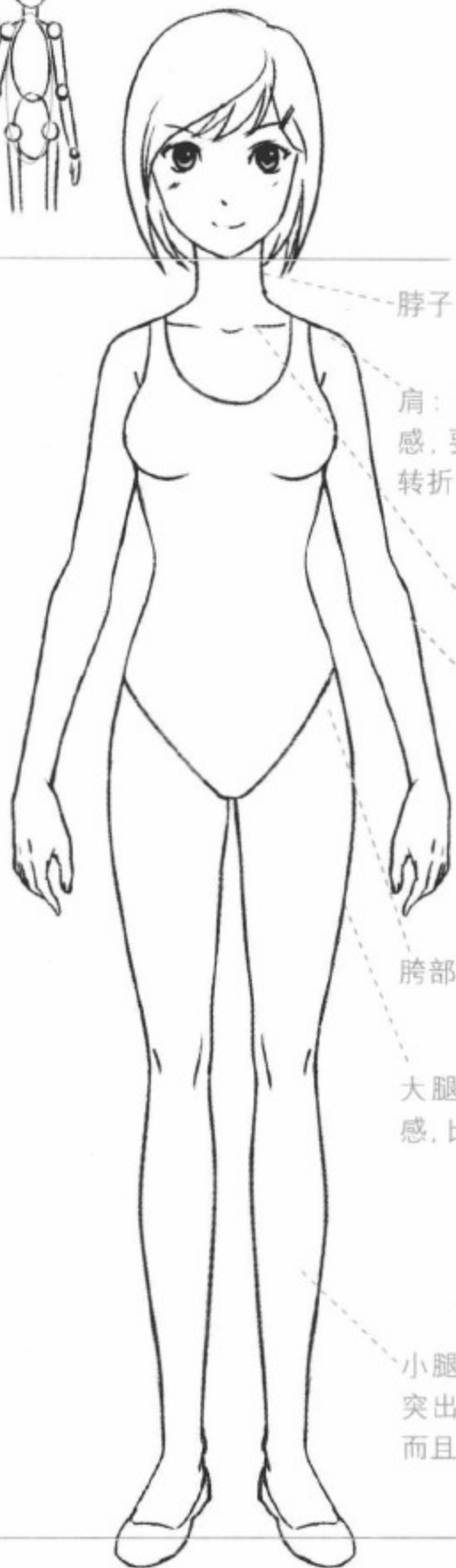
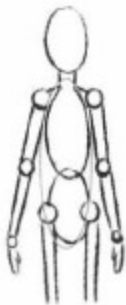
肩：比较圆润

锁骨：基本看不到，也可省略

前臂：线条较圆滑，腕关节不明显

腹部附近也要绘制出圆润的感觉

大腿：因为脂肪堆积而显得圆润丰满，要用圆滑的曲线来表现柔软的质感

小腿：画得粗一些，踝关节不突出

脖子：相对较纤细

肩：适当强调骨感，要稍微画出些转折

锁骨：很清晰

前臂：线条为直线，腕关节非常突出

胯部：与肩同宽

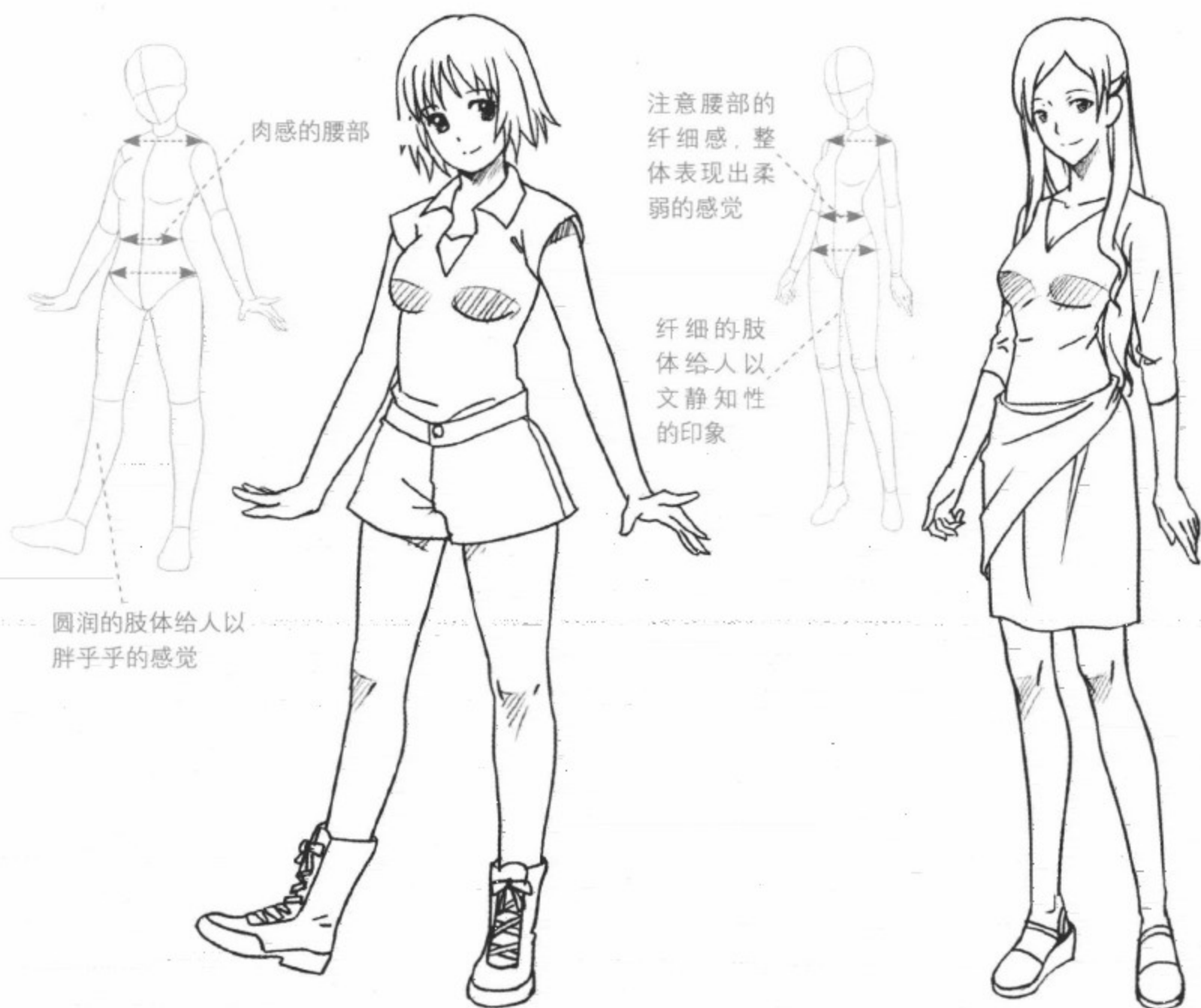
大腿：不强调肌肉感，比较纤细

小腿：肌肉结构不突出，脚腕纤细，而且踝关节突出

健壮体型人物身体

丰满体型适合表现胖乎乎、性格阳光的角色。这类角色感情丰富，美食和闲谈是人物的爱好，总给人一种乐天的感觉，属于感性型人物。

常见体型人物身体

苗条体型适合表现纤细内敛的角色。这类角色常常表现出沉默思考的文静状态。由于不太善于运动而身体纤细。这类角色都有很强的逻辑性和计划性，思维敏捷，属于思考型人物。

肉感的腰部

圆润的肢体给人以胖乎乎的感觉

注意腰部的纤细感，整体表现出柔弱的感觉

纤细的肢体给人以文静知性的印象

体型丰满的阳光女性

丰满体型的女生身材显得较胖，而且个头也不太高，有5.5～6头身。画丰满体型的女生时，四肢可以画粗一些，胸部也一定要画得丰满哦！

体型纤细的知性女性

纤细体型的女生身材显得较瘦，个头要画得高一些，有6.5～7头身。画纤细体型的女生时，四肢可以画得修长一些，胸部也可以适当画小一些。

体型丰满的女生面部较短，为可爱的圆脸型。

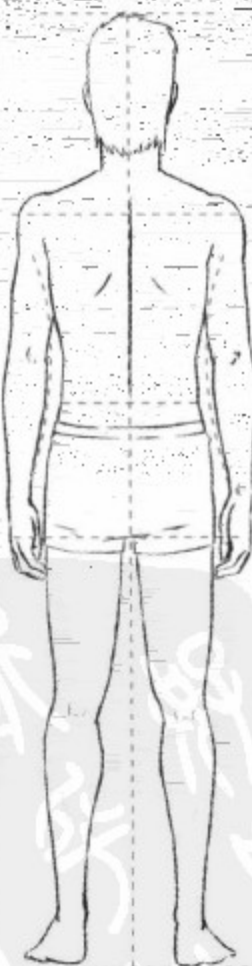
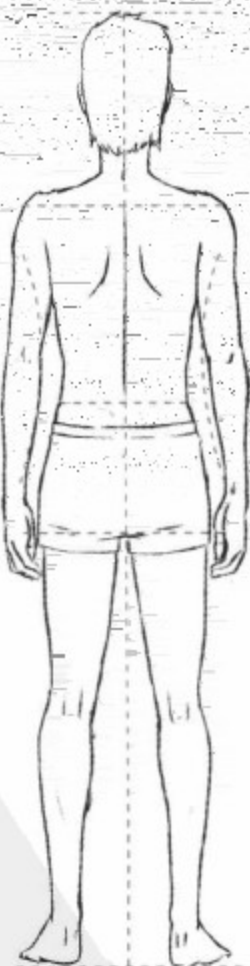
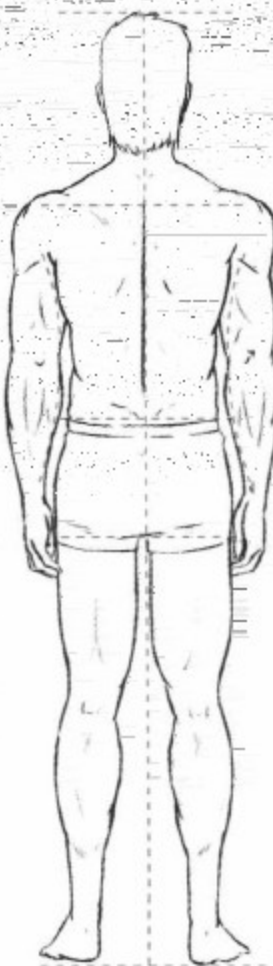
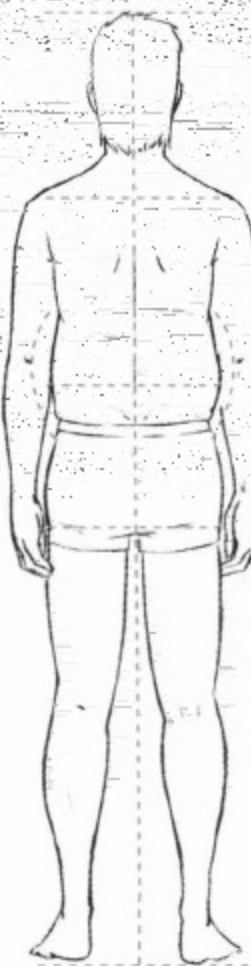
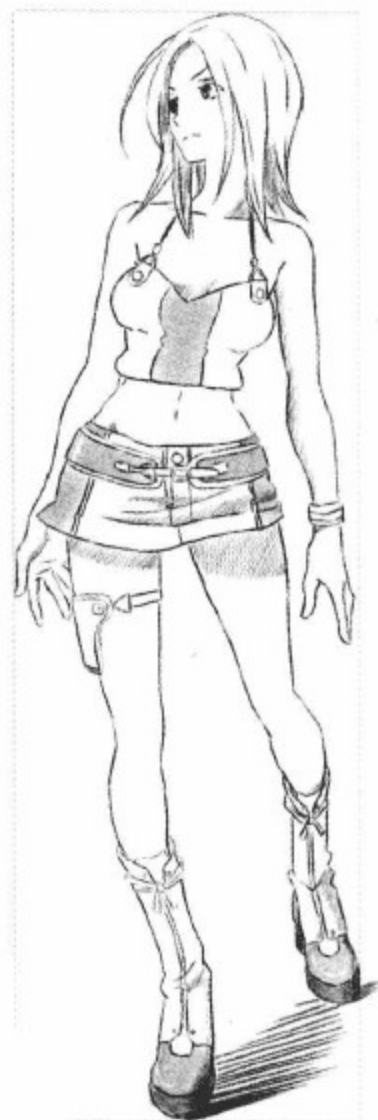
丰满体型的女生胸部轮廓较丰满圆润。

纤细体型的女生胸部轮廓扁平，显得较尖。

纤细体型的女生面部较长，为俊俏的鹅蛋脸型。

不同体型的男性

不同体型男性的身体侧面

不同体型男性的身体背面

1 健壮体型的男性

2 健壮体型的女性

3 纤细体型的女性

4 常见体型的女性

特训练习

绘制体格成熟的御姐

❶ 构思并绘制出人物动作动态与造型草稿。

❷ 在草稿的基础上绘制出人物的几何结构图。

❸ 绘制出人物的动态结构。

❹ 确定人物的五官及发际线位置，画出衣服。

❺ 将蓝色的草稿线条擦去，人物的造型完成了。

❻ 绘制出材质效果表现，给皮带和鞋子涂上黑色。

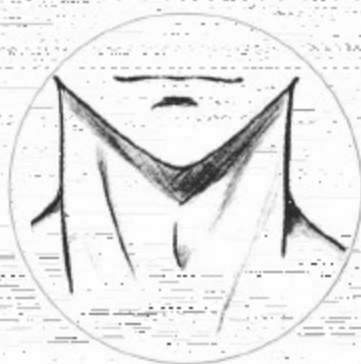
❼ 添加角色的明暗关系表现。

❽ 完善细节完成绘制。最后可以给头发加上高光。

05.2 头与颈的关系与画法

颈部是用来连接头部和身体的重要部位。处理好头颈的关系，能更好地展示面部，体现出动感。现在我们来学习如何正确地画出头与颈的连接关系。

5.2.1 颈部的基本结构

不同性别的角色颈部结构也有所不同。男性颈部结构较粗也显得更有力，喉结明显。女性颈部则圆润细腻，没有喉结。

颈部宽度比下颌骨稍窄一些就可以了

男性头颈表现

颈部细节表现

男性的颈部结构很明显。可以看到男性特有的喉结，还能看到胸锁乳突肌的结构表现。在绘制颈部时要注意这些细节。不同体型的男性在颈部表现上有些许差异，但结构特征是一样的。

儿童时期男性与女性的颈肩结构区别不大，线条都比较柔和。成年后，男性出现喉结，肩部也开始变宽，女性的颈部则变得纤细修长。

女性的颈肩线条要柔和一些

女性颈肩表现

男性肩部的斜方肌比女性的发达，使得男性的肩部看上去更厚实。

男性的颈肩线条比女性硬朗

男性颈肩表现

颈部的画法

颈部可以看作是头部下方中心位置的圆柱结构

几何表现

较粗的颈部一般从下巴顶端开始绘制

颈部较粗的表现

颈部较细时，从半侧面看去一般不会超过下巴的范围

颈部较细的表现

5.2.2 颈部的运动

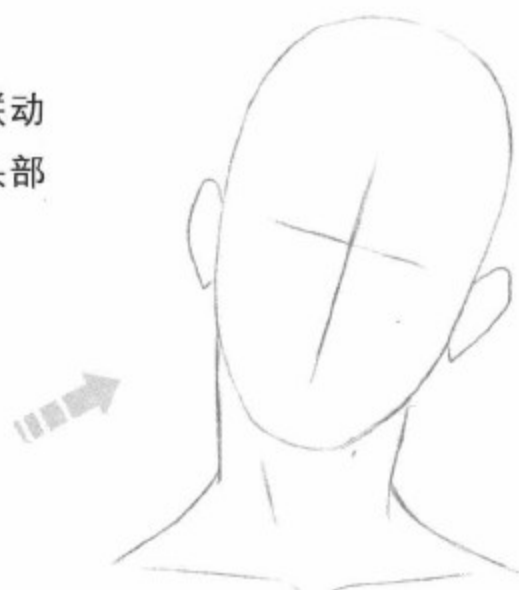
颈部弯曲可以带动头部运动，表达各式各样的情绪或动作。下面就让我们来学习颈部的运动规律和画法吧！

歪头时，颈部的肌肉产生联动作用，通过拉伸与收缩使头部活动。

正面头颈表现

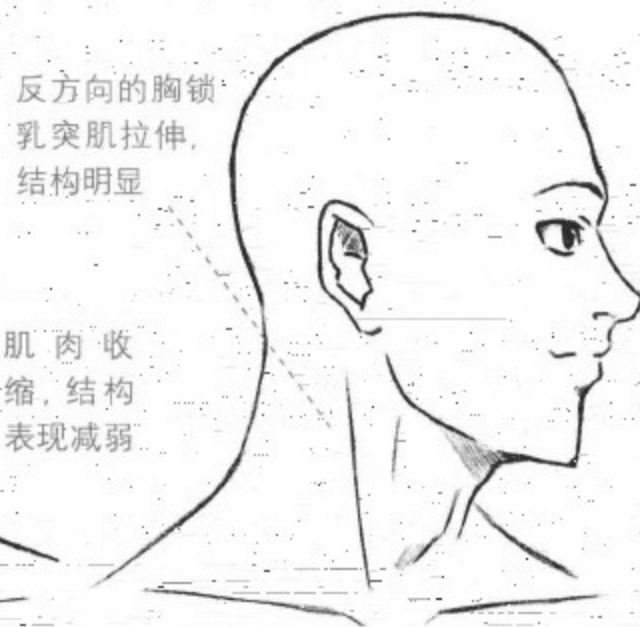
微微歪头的结构图

微微歪头的动作

头部动作的幅度越大，这种表现越明显。

歪头的结构图　　歪头的动作

颈部的不同表现

抬头时颈部的表现

低头时颈部的表现

向侧面扭转时颈部的表现

05.3 手臂与手的画法

手臂的特点是运动灵活，在绘制人物时手臂和手部的连接也非常重要。这一小节中我们将讲解手臂和手部的结构与基本形态以及不同角色间的差别，最后还会讲解手的动作和表现。下面就让我们一起来学习手臂与手的画法吧！

5.3.1 手臂的结构与基本形态

手臂是人物肢体语言表现的重点，正确的结构和动态非常重要。

手臂下垂

手臂外翻

手掌正面向上平举

抬起手臂

手臂内翻

手掌正面向下平放

5.3.2 手的结构与基本形态

人物的手部灵活，能做出各种动作，是表现人物动态的重点之一。绘制灵巧的手可以增加角色的表现力，让人物显得更为生动。

用圆弧形表现指关节

画出掌心的纹理

手指可以看作是圆柱体的组合

手掌结构

画出阴影表现手心的立体感

手掌

呈一个椭圆形的平面

手掌可以被分解成手指和手心，其中大拇指是比较特别的，要单独分解出来

手掌结构分解

把手掌单独画成一块

手背的表现与手掌类似，但要注意结构之间的遮挡关系

手背结构

画出关节，表现手背立体感

手背

把手掌背面分解成手指和手背。同样，拇指要独立出来。其他手指与手背的结合面是一个斜面

手背结构分解

5.3.3 手的性别差异

男性的手和女性的手有着很大的差异。首先是大小的不同，通常情况下男性的手比女性的手大许多。其次男性的手粗壮，结实，有力；相对而言，女性的手则小巧，柔软，纤细。现在，我们来学习绘制出不同性别的角色手部的差异。

无论男性还是女性，手部结构都是相同的，但在细节上仍有差异。

这些差异便于我们塑造出更具性别特色的手部，让人一眼就能看出哪些是男性的手哪些是女性的手。

男性手部的特征

这里的关节要画得突出一些

手部

男性骨骼比女性要粗大，因此在表现上要突出骨骼肌肉的结构，多用直线表现

特征

指甲尖端较平

手腕处也要画出筋肉

手部完成图

女性手部的特征

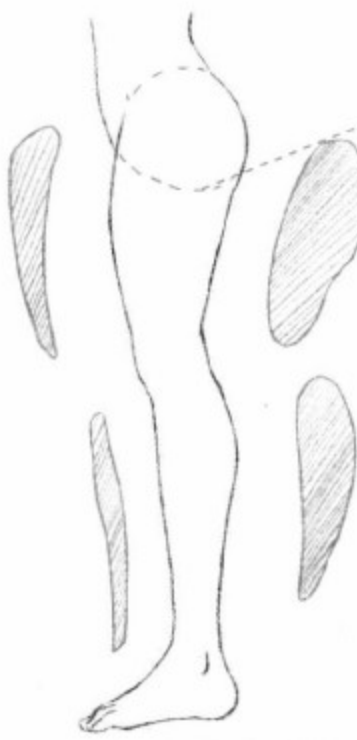
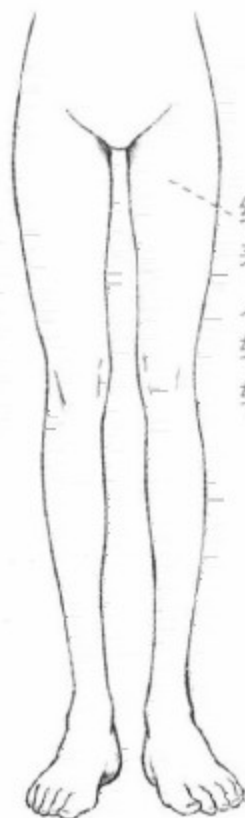
5.3.4 手的动作与表现

手部可以做出不同的动作，因此也能表现不同的形态特征。在绘制手部动作的时候，尤其要把握手部的轮廓与关节的形态。

05.4 腿部与脚的画法

掌握了手和手臂的画法之后，接下来要学习的是腿部和脚的画法。这一小节中我们将讲解腿部和脚的结构与基本形态以及不同角色间的差别，最后还会讲解脚的动作和表现。下面就让我们一起来学习腿部和脚的画法吧！

5.4.1 腿部的结构与基本形态

腿部是人体的重要构成元素，几乎占了人体比例的1/2，修长的腿部可以让角色显得更有魅力。当然，腿部的肌肉骨骼结构决定了它的线条表现，只有掌握了这些结构知识才能画好各种不同形态的腿部。

5.4.2 脚的结构与基本形态

脚是身体重量的支撑点，因此对于整个身体来说非常重要。脚分为脚踝、脚背、脚后跟以及脚趾四个部分。下面就让我们来学习绘制脚的结构和基本形态吧！

从正面看上去，脚显得较扁。注意画出脚踝处的关节

脚底看上去像一个8字

半侧面的脚呈坡形

脚趾呈斜面排列

脚正面结构　　正面的脚　　脚底　　半侧面

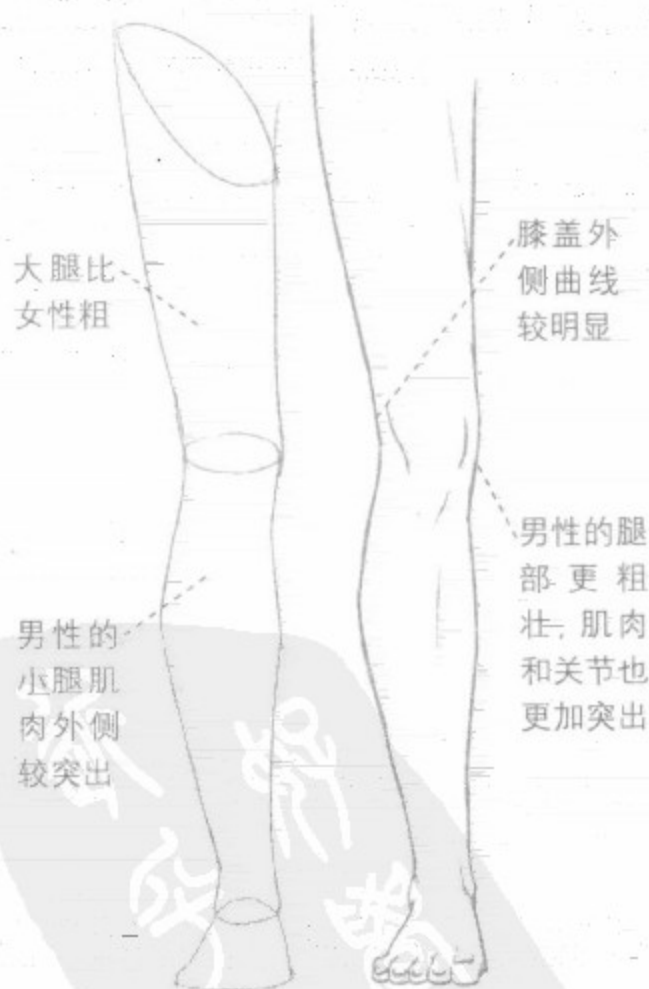
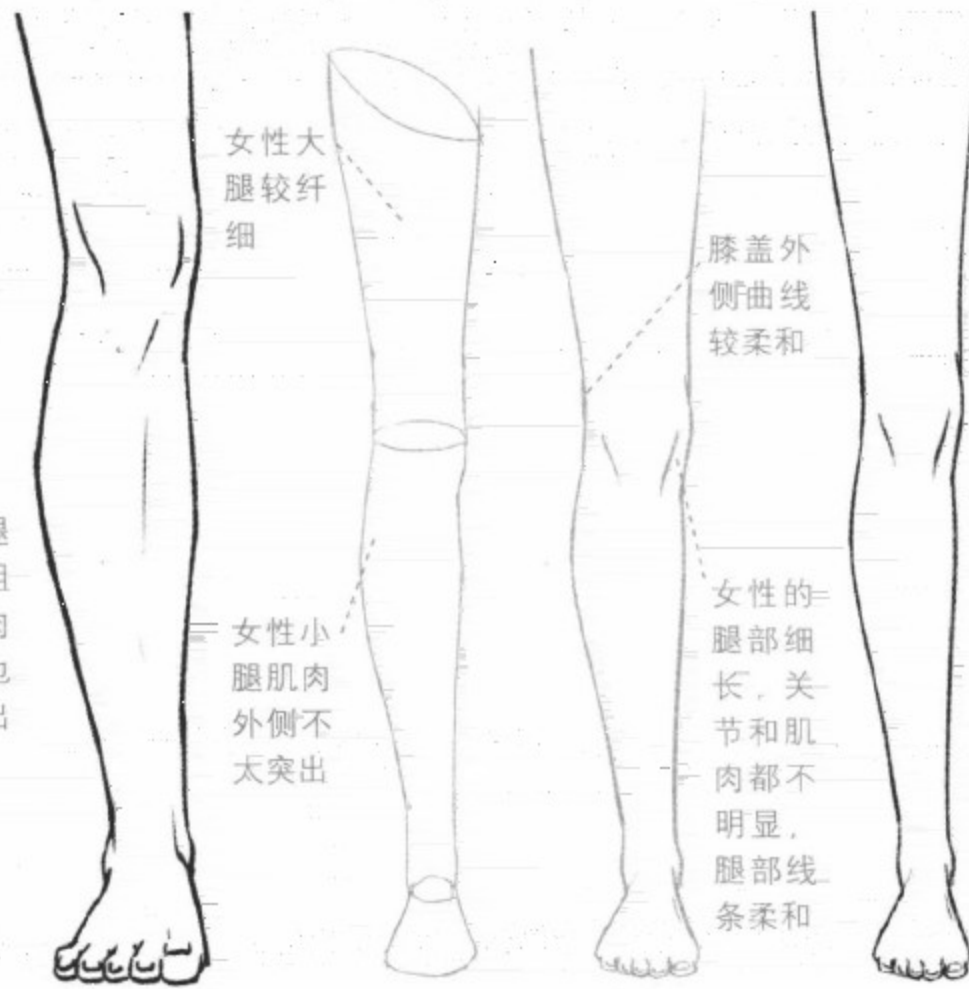
画背面的脚时，脚后跟的面积要多画一些，可以看到一部份脚掌

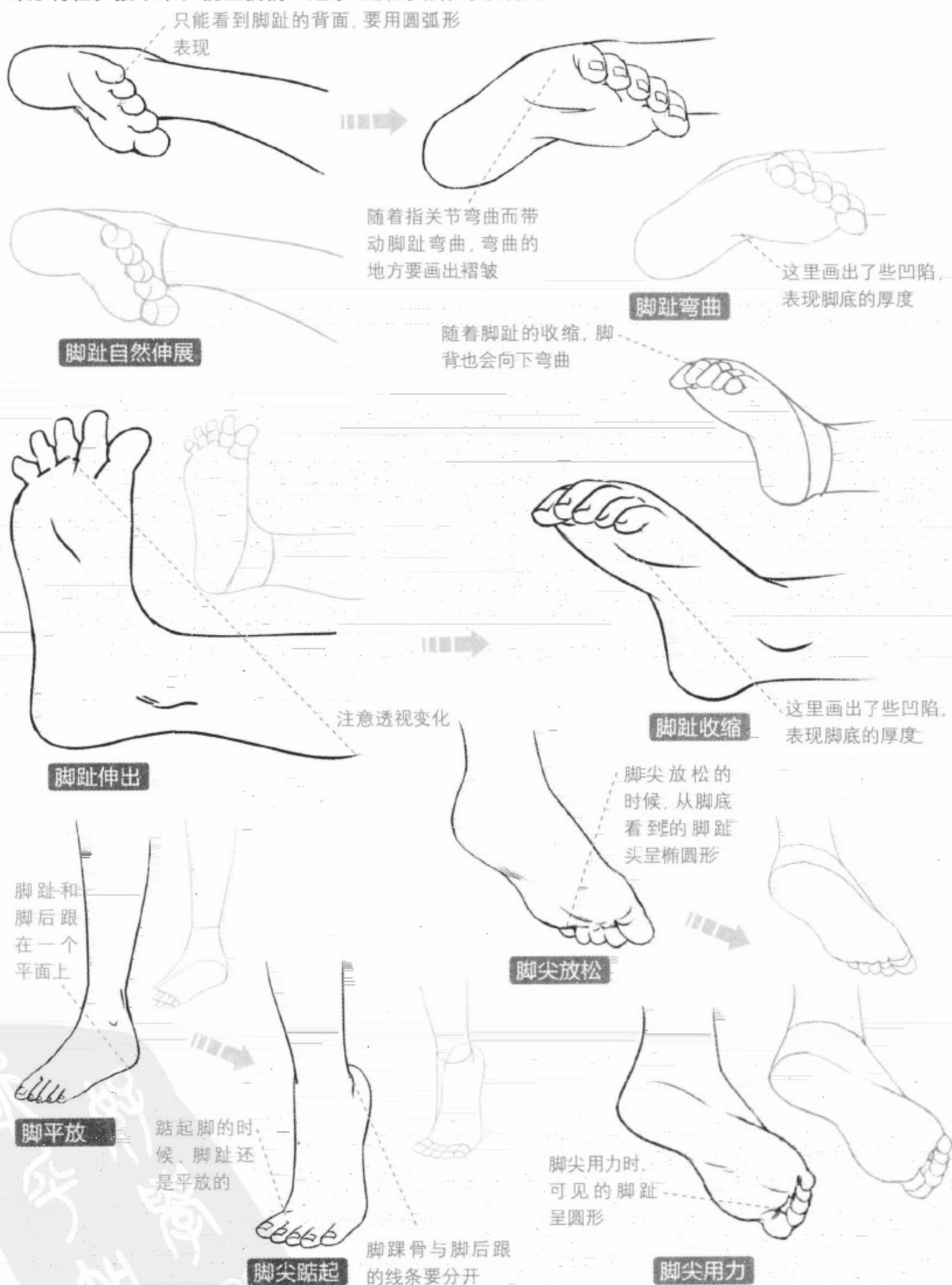
画侧面的脚时，要画出坡形的斜度

脚背面结构　　背面的脚　　侧面

5.4.3 脚的性别差异

男性和女性的脚部也存在着一定差异。首先是大小的不同，我们在买鞋的时候就知道，男性的脚会比女性的脚要大几码。其次男性的脚部粗壮有力，肌肉发达，而女性的双脚则修长纤细，圆润丰满。下面就让我们一起来学习绘制不同性别角色的脚吧！

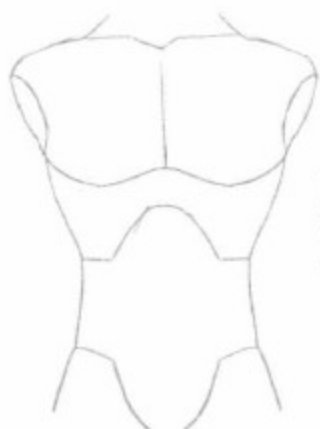
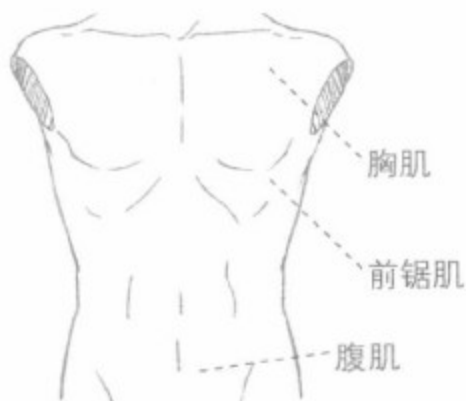
男性腿部的特征

女性腿部的特征

5.4.4 脚的动作与表现

脚部能表现出角色下半身的各种动态，不同的动作下脚也会发生不同的变化，表现出不一样的外形特征。接下来，就让我们一起学习脚的动作与表现吧！

05.5 躯干的画法

躯干是人物身体的基本组成部分。下面让我们通过躯干结构和基本形态、不同性别间的差异以及躯干的动态来学习躯干的绘制方法。

5.5.1 躯干的结构和基本形态

在人体结构中，腰部以上颈部以下的部位叫做躯干。而在漫画创作中，人物的躯干有时候也包括腰部以下甚至到臀部。

躯干正面

几何结构

躯干结构

躯干完成图

躯干背面

几何结构

躯干结构

躯干完成图

躯干侧面

从侧面看，胸腔较厚，背部呈S形

几何结构

躯干结构

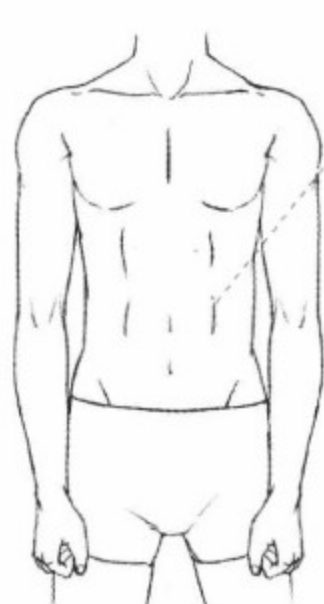
侧面的锁骨不明显

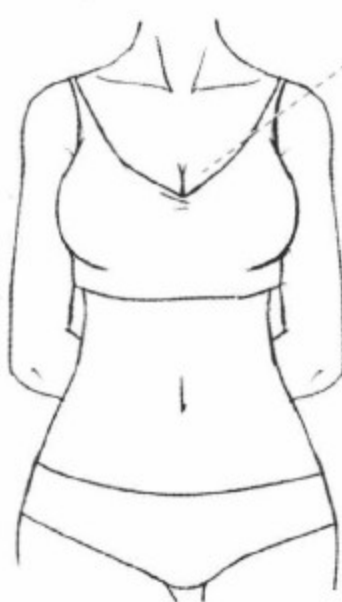
呈圆弧形

侧面肋骨较明显

躯干完成图

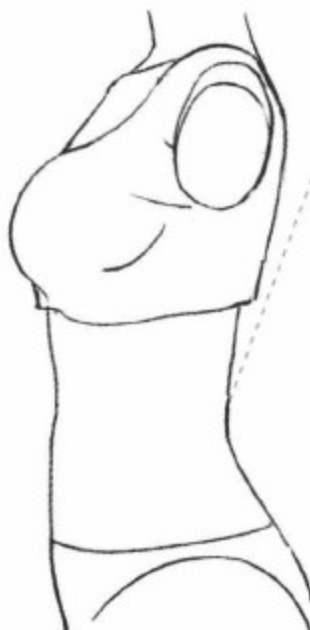
5.5.2 躯干的角色性别差异

不同性别的角色躯干有着非常明显的差异，其中胸部是差异最大的部分。接下来，一起来看看不同性别人物躯干的绘制技巧吧！

男性的躯干整体像一个倒梯形，最宽的部位是肩膀。

男性躯干正面

女性躯干整体像一个正梯形，最宽的部位是胯部。

女性躯干正面

男性的躯干从侧面看上去胸腔较厚，胸部扁平。

男性躯干侧面

女性胸腔从侧面看上去不像男性那么厚实，但乳房的存在使胸部呈现饱满的曲线。

女生侧面躯干

胸部是区分角色不同性别的关键

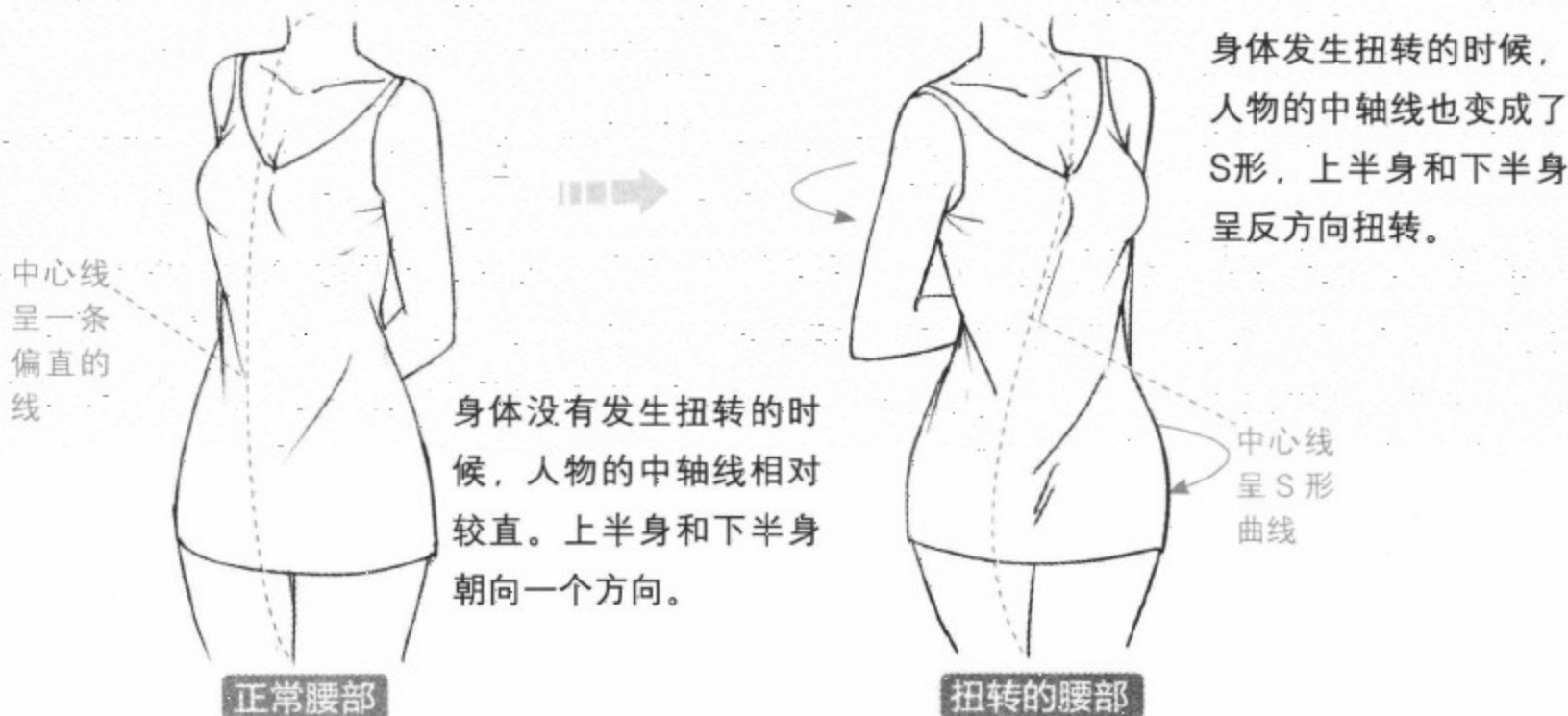
男性的胸部平坦，多为肌肉组织，要画成方形的。

男性的胸部

女性胸部丰满，多为脂肪组织，要画成圆形的。

女性的胸部

5.5.3 躯干的扭转

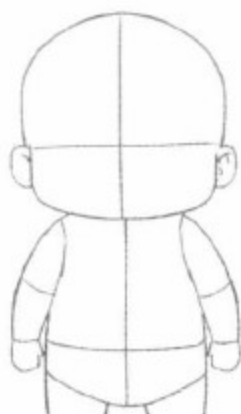
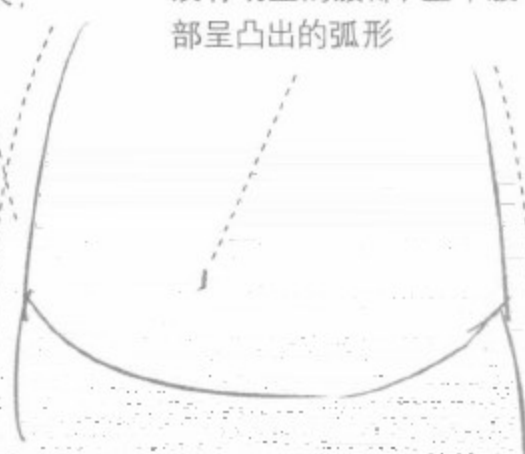
大多数情况下，躯干由腰部的扭动产生扭转。当腰部扭转时，人物上身胸部区域与下身臀部区域的动态发生变化，同时带动两侧腰部的线条，使身体轮廓呈现出S形曲线。

正面腰部的扭转

背面腰部的扭转

05.6 不同年龄的角色身体变化

不同年龄的角色，身体的特征也有所区别。下面将通过幼儿、儿童、少年、青年、中年和老年等人物的身体特点和运动状态讲解不同年龄角色身体的变化。

5.6.1 幼儿

婴幼儿的身体特征是头大，身体短小，手脚和肚子丰满，脖子不明显。除此之外，身体也十分柔软。

身体局部特点

5.6.2 儿童

儿童时期通常指5岁到小学阶段，这时候人的手脚和身体都尚未成熟，男孩和女孩的身体并未发育，性别特征也没有体现出来。

儿童正面表现

儿童正面结构

儿童时期身体结构已经开始变化，躯干和四肢都变得比较长，关节可以适当表现，但不要画得太明显。

儿童侧面表现

儿童侧面结构

从侧面看，站姿要比婴儿时期挺拔一些，但是这时身体还没有开始发育，即使是女生胸部也不突出。

身体局部特点

颈肩的表现

手部的表现

腹部的表现

不同体型表现

男女身体对比

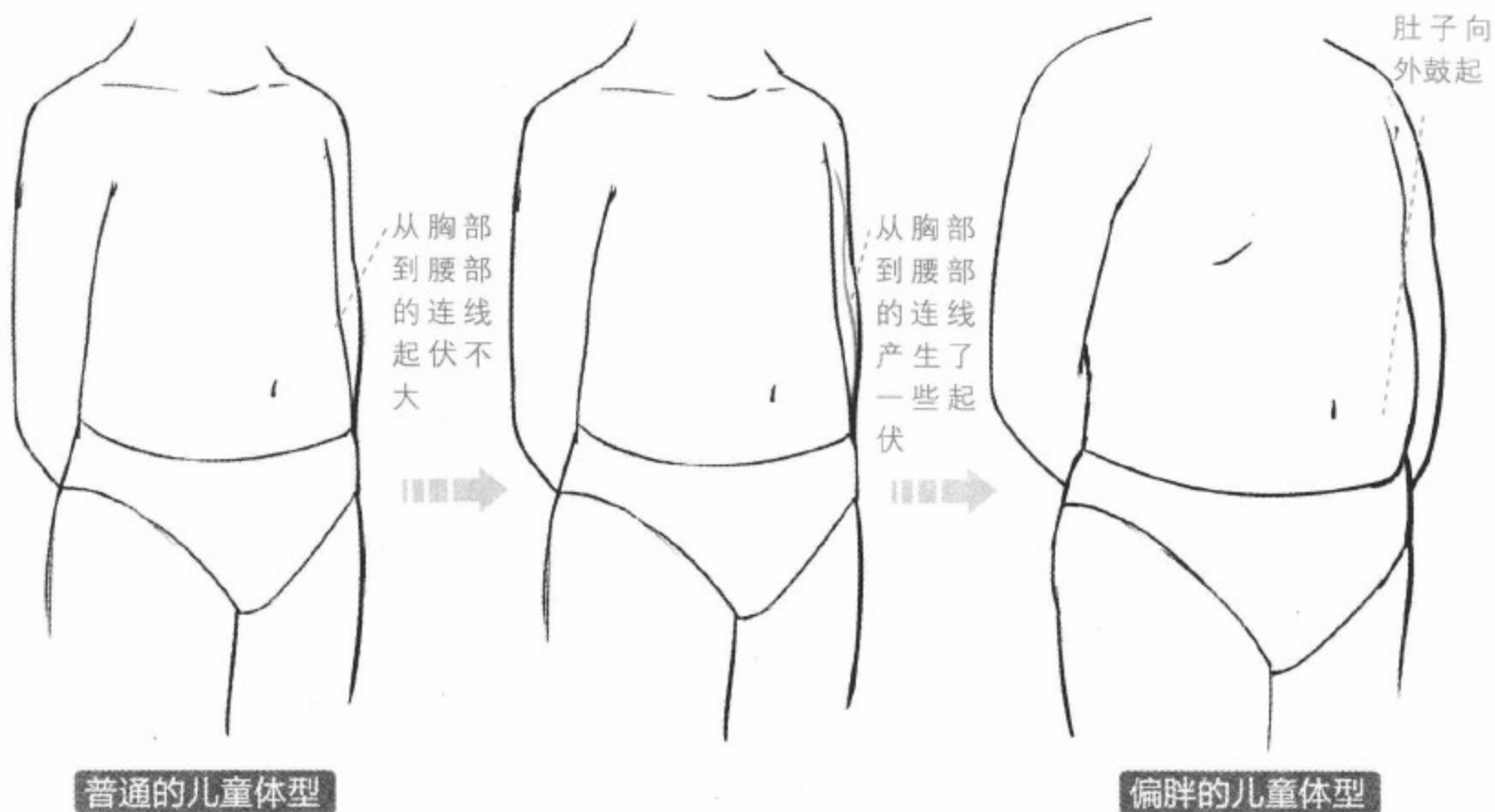
女孩的肩膀较窄

在儿童时期男性和女性身材还是有一些微妙区别的，女孩子的脖子会比男孩子细一些

儿童的胸部都是平的，男女没有明显区别

可以把小男孩的肚子画得圆一些，女孩子的腰部可以画得细一些

小女孩体型

小男孩体型

5.6.3 少年

12～18岁是人物快速成长的阶段。这一年龄段的孩子身高体格开始发育，男生和女生的差别会逐渐显现出来。男孩的肩膀比女孩宽阔，而女孩的胸部会逐渐隆起。

颈部更粗了

肩膀更宽

双腿更修长

膝关节稍稍突出一些

少年正面结构

少年的身体开始发育，四肢也变得修长了，关节也变得更明显。

少年正面表现

画出翘起的鼻尖

手指也变得细长

从侧面看，脖子较细

背部的S形曲线较明显

从侧面看大腿比正面要粗一些

少年侧面结构

从侧面看，身体的背部曲线要表现出来。腿部和膝盖的结构也要明确地表现出来。

少年侧面表现

身体局部特点

颈肩的表现　手部的表现　腹部的表现

不同体型表现

男女身体对比

这个时期身体都已开始发育，而且男女的身体已经有了很明显的区别，女生的手腕更细一些

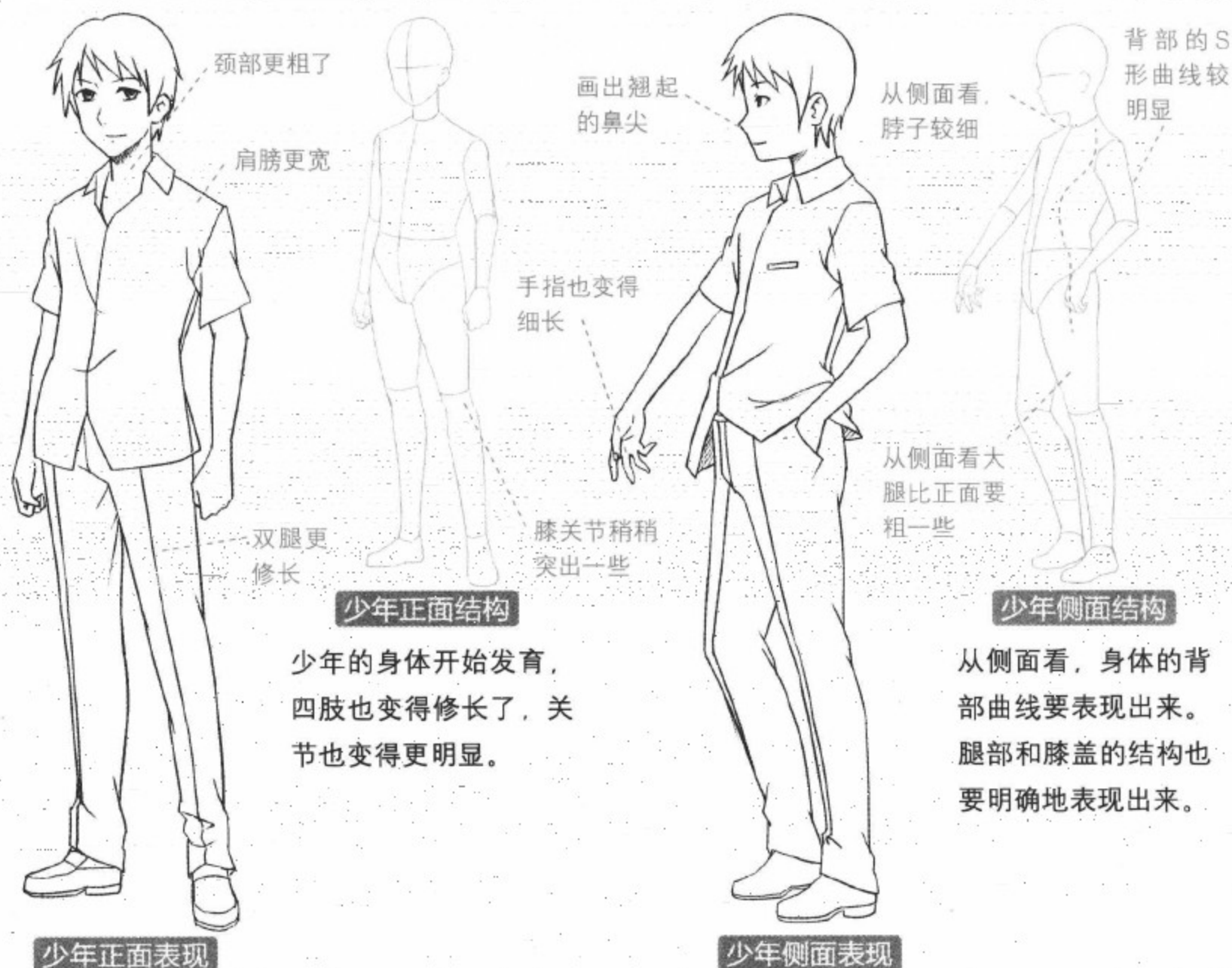
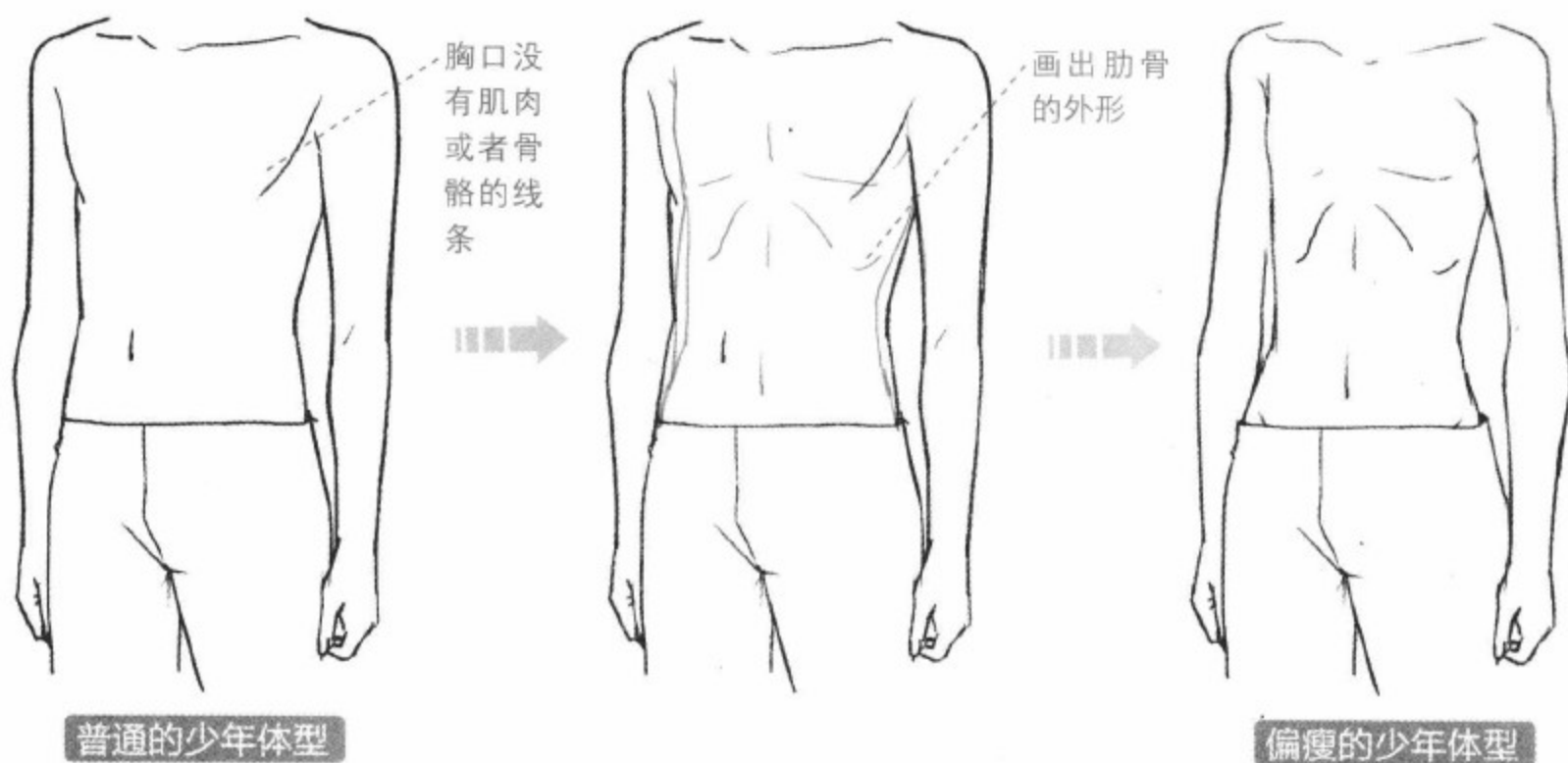
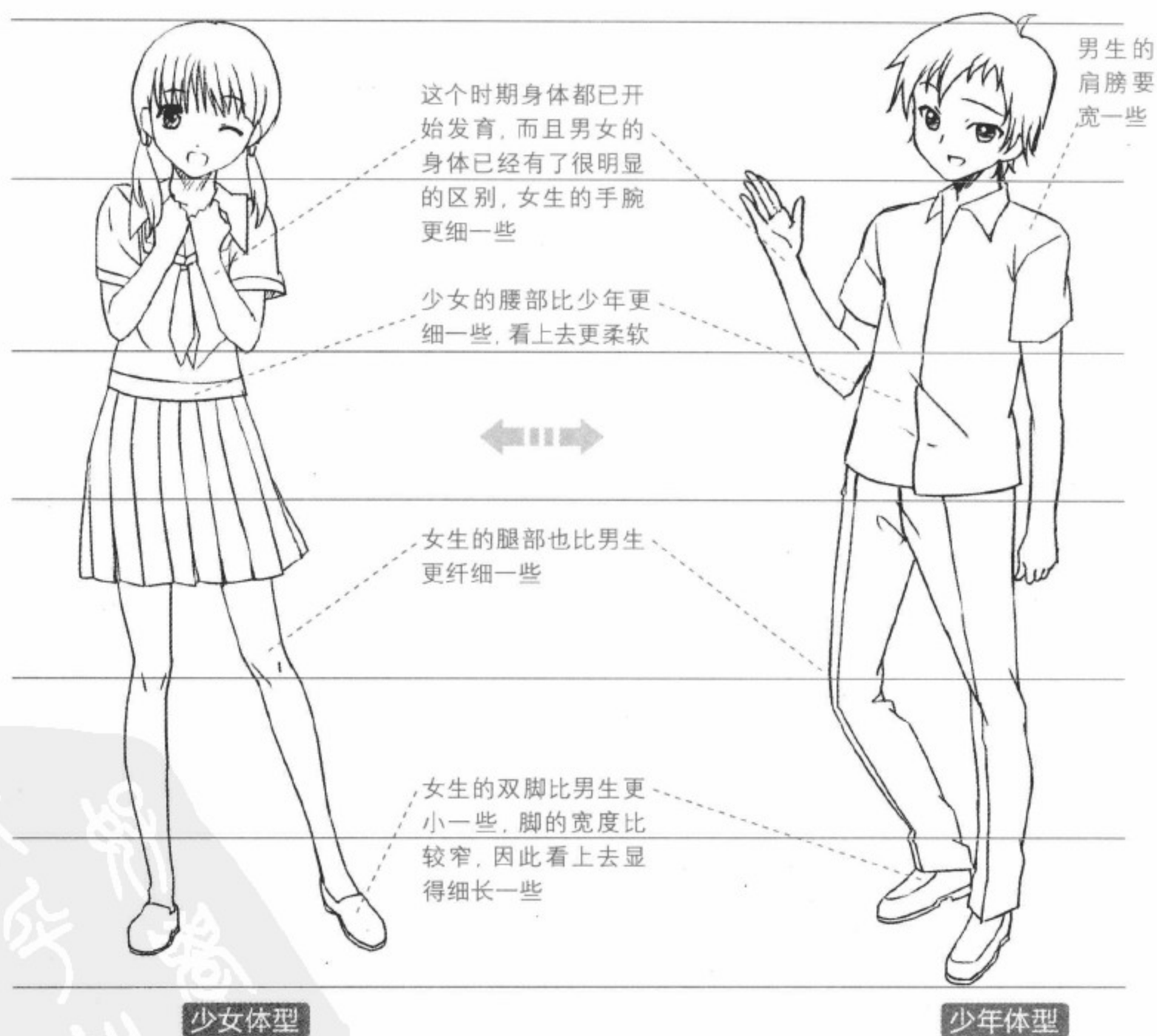
男生的肩膀要宽一些

少女的腰部比少年更细一些，看上去更柔软

女生的腿部也比男生更纤细一些

女生的双脚比男生更小一些，脚的宽度比较窄，因此看上去显得细长一些

少女体型

少年体型

5.6.4 青年

青年男性和女性的身体已经完全发育成熟，特征也已经定型。男性的骨骼和肌肉强壮有力，而女性的身体丰满，腰部较细，在描绘的时候应该突出身体的曲线。

从正面看，胸部的轮廓已经很明显

腰部更细

臀部更大

青年女性正面表现

青年女性正面结构

青年女性的身体已经发育成熟，所以身体第二性征也变得更明显。

背部S形的曲线更明显

从侧面看，胸部显得更有分量

青年女性侧面表现

小腿肚呈向后弯曲的弧线

脚踝较细

青年女性侧面结构

从侧面看去，胸部变得非常突出，腰部的S形曲线也更明显。

身体局部特点

颈肩的表现

手部的表现

腹部的表现

不同体型表现

男女身体对比

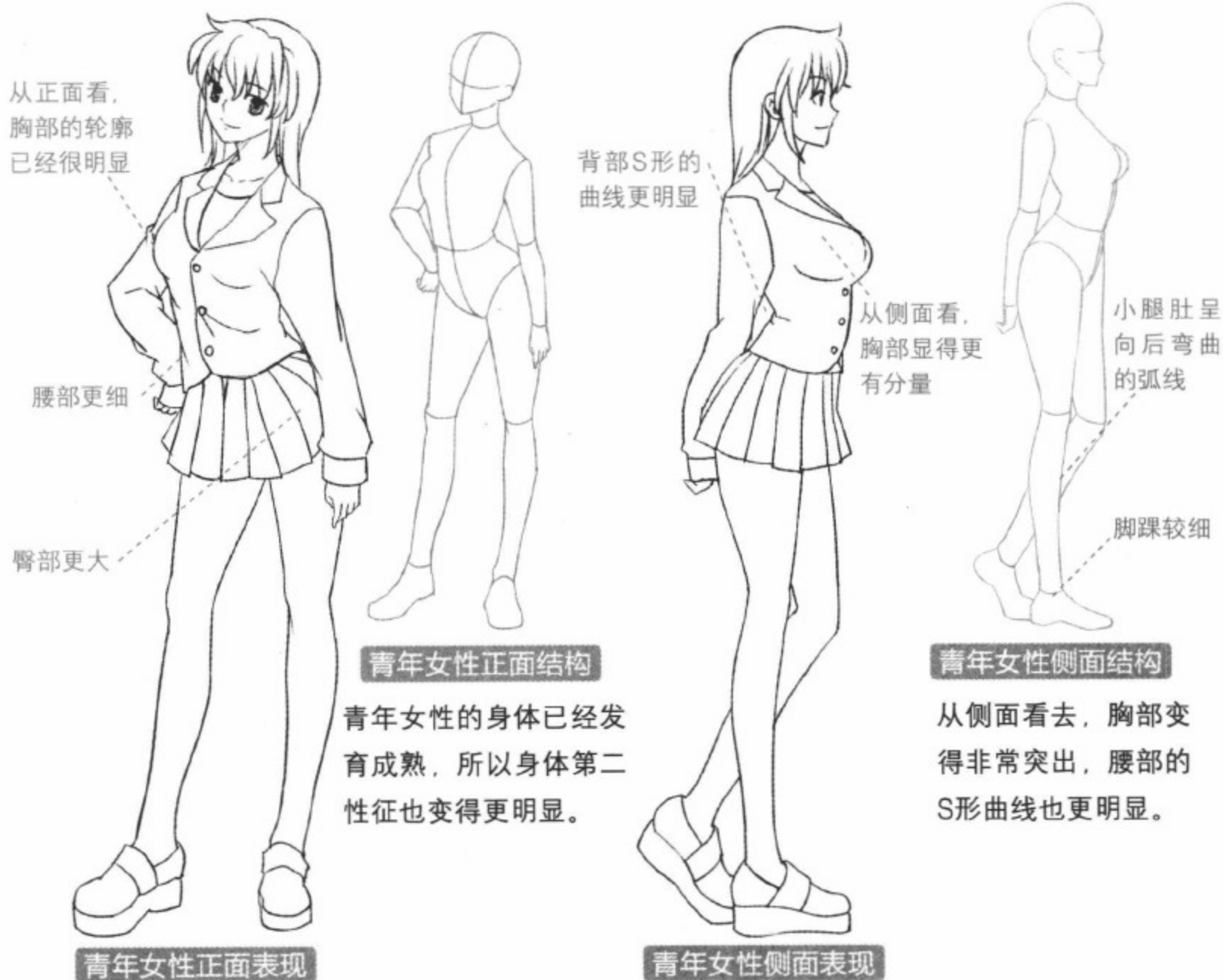
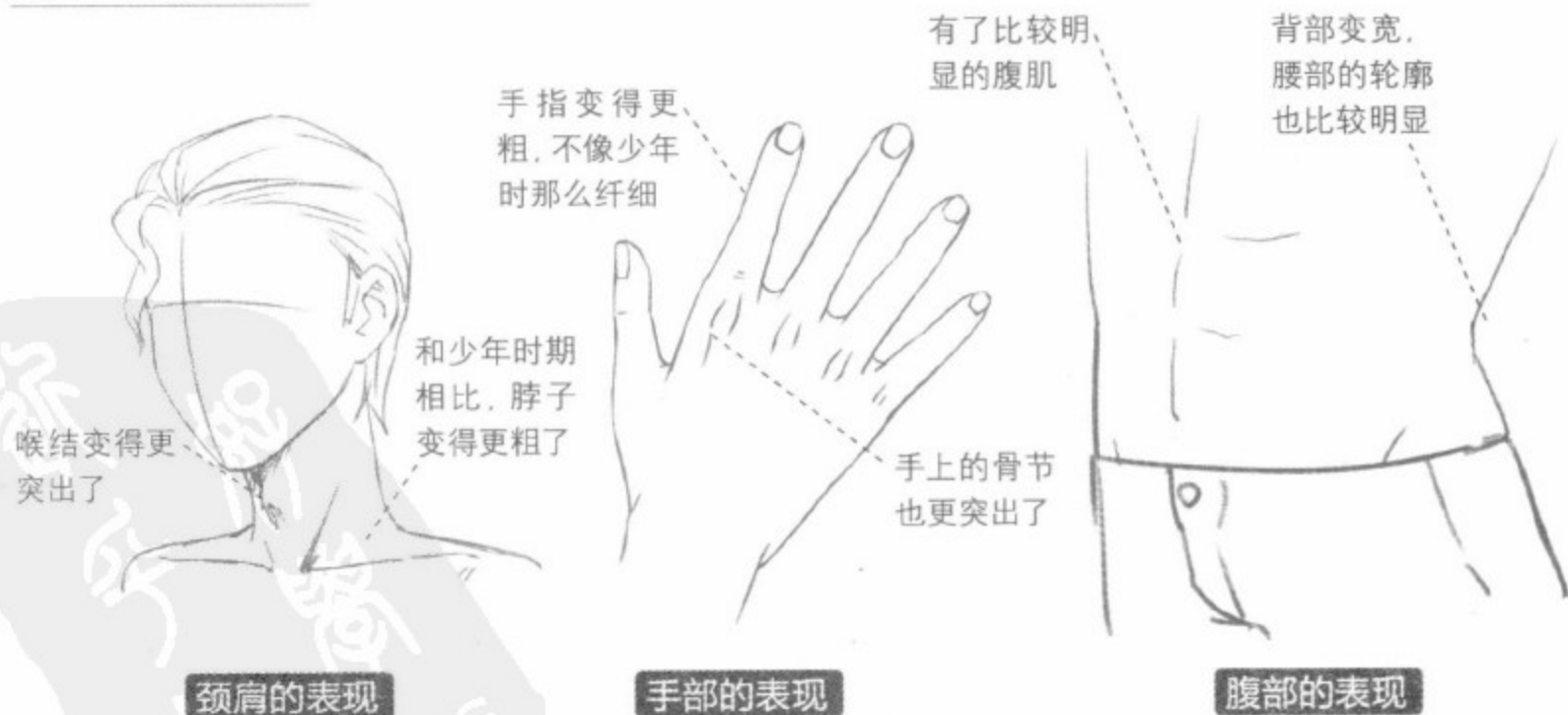
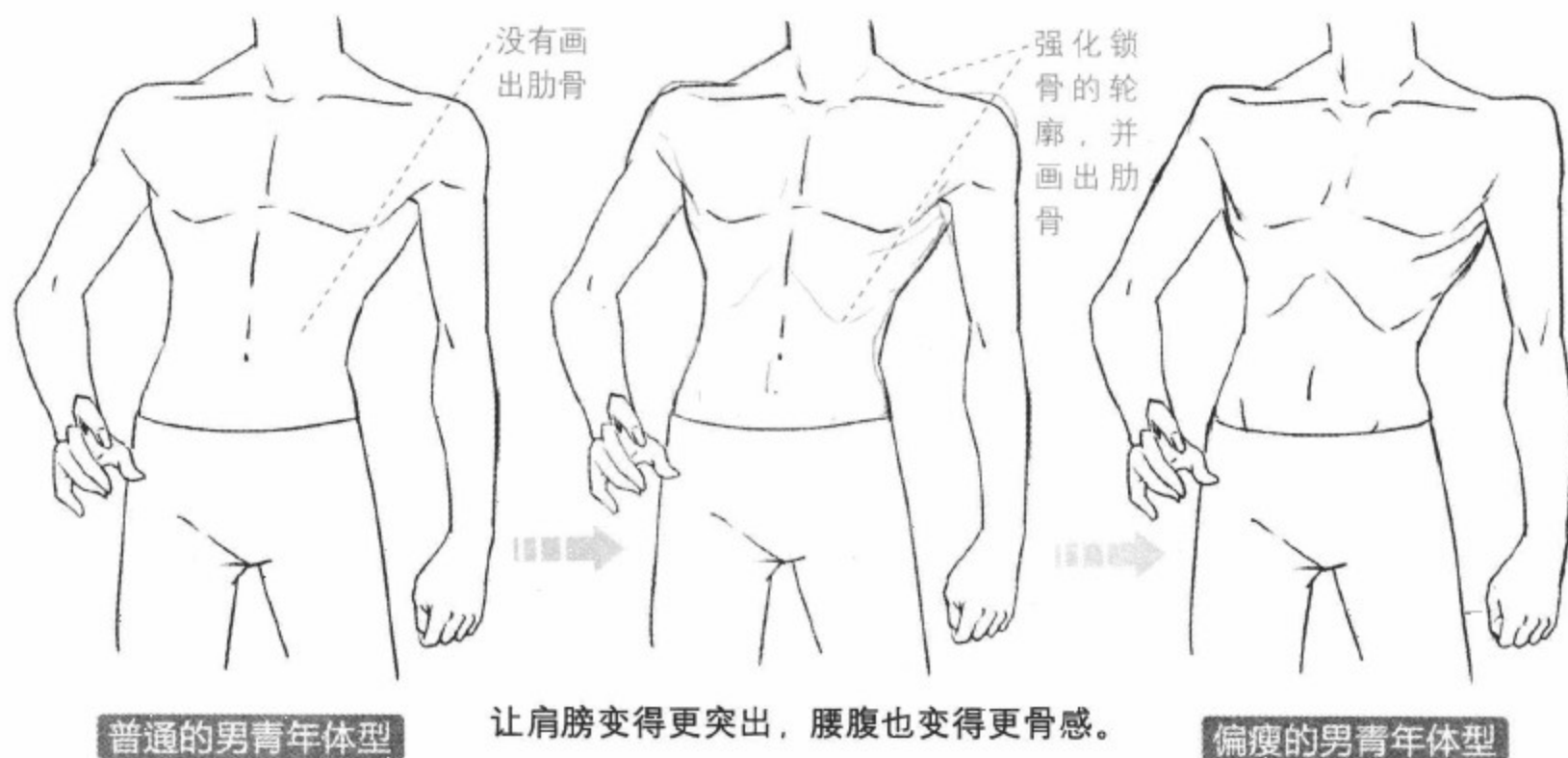
发育成熟的男女身体有很明显的区别，女生的脖子较细，肩膀也较窄

男性胸肌发达，胸腔厚实。女生胸部乳房突出，浑圆饱满

男性的手较大，女性的手较小一些

男性跟女性相比虽然上半身占全身的比例较大，但因身高普遍比女性高，因此腿显得更长一些

男性

女性

5.6.5 中年

人物进入中年之后，需要运用线条表现身体的衰老。根据角色的不同，这个年龄段的人物体型胖瘦差异较为明显。

肩膀较宽

腹部较突出

腿部较短

颈部较粗，所以显得较短

从侧面看上去，肚子更突出了

中年男性正面结构

中年人身体开始发福，比较明显的是腹部发胖。

中年男性侧面结构

从侧面看，腹部明显向外挺，腰部曲线也没有年轻时那么明显。

男性中年正面表现

男性中年侧面表现

身体局部特点

颈肩的表现

手部的表现

腹部的表现

不同体型表现

腹部的线条向外突出。

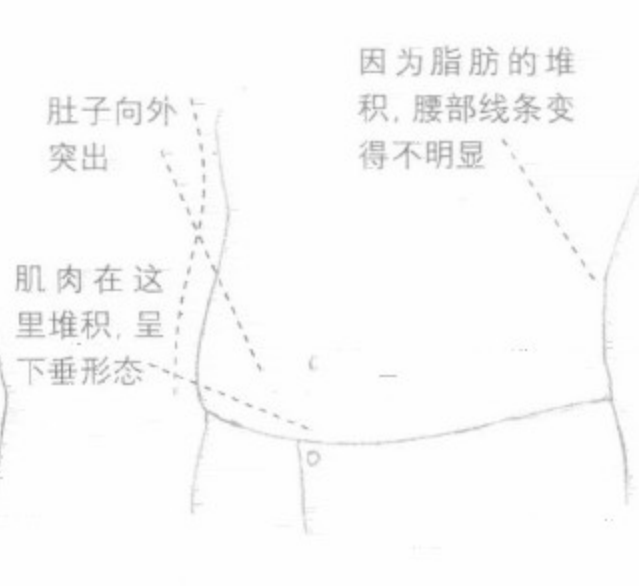
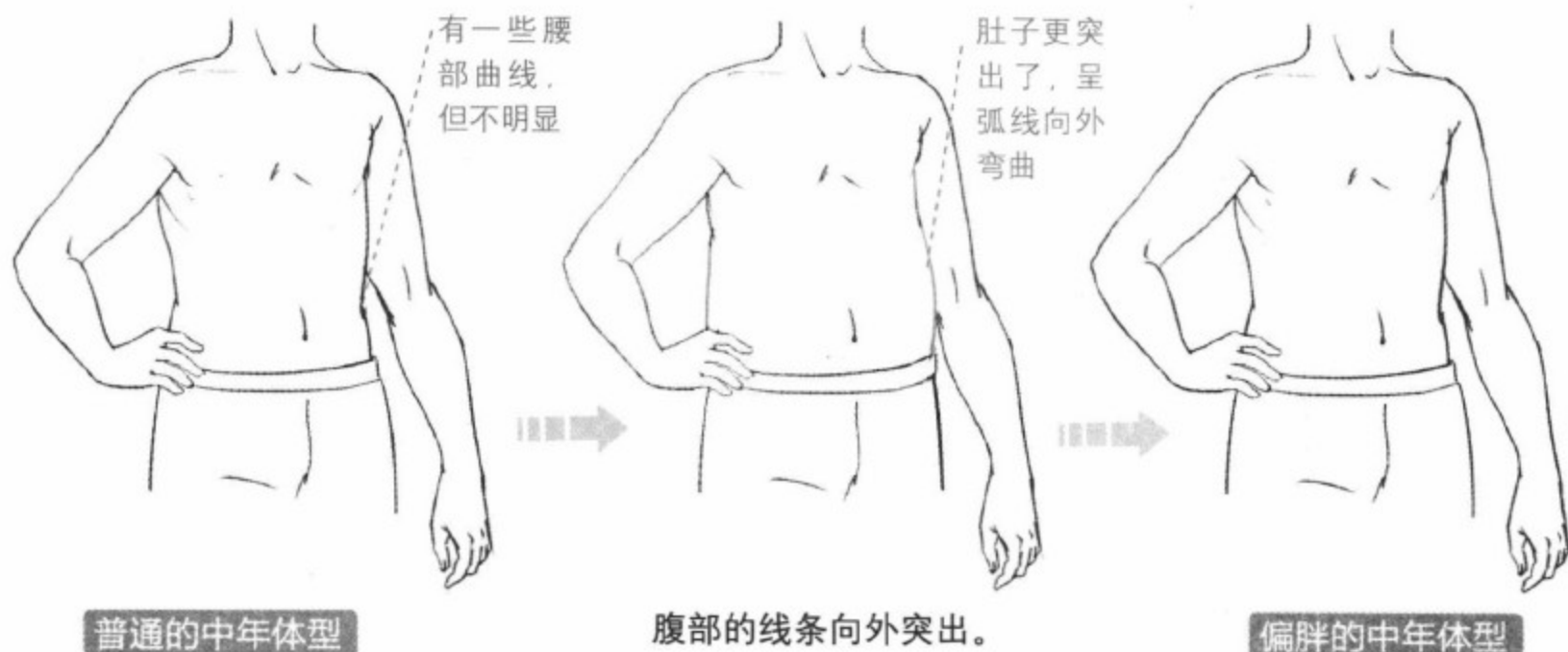
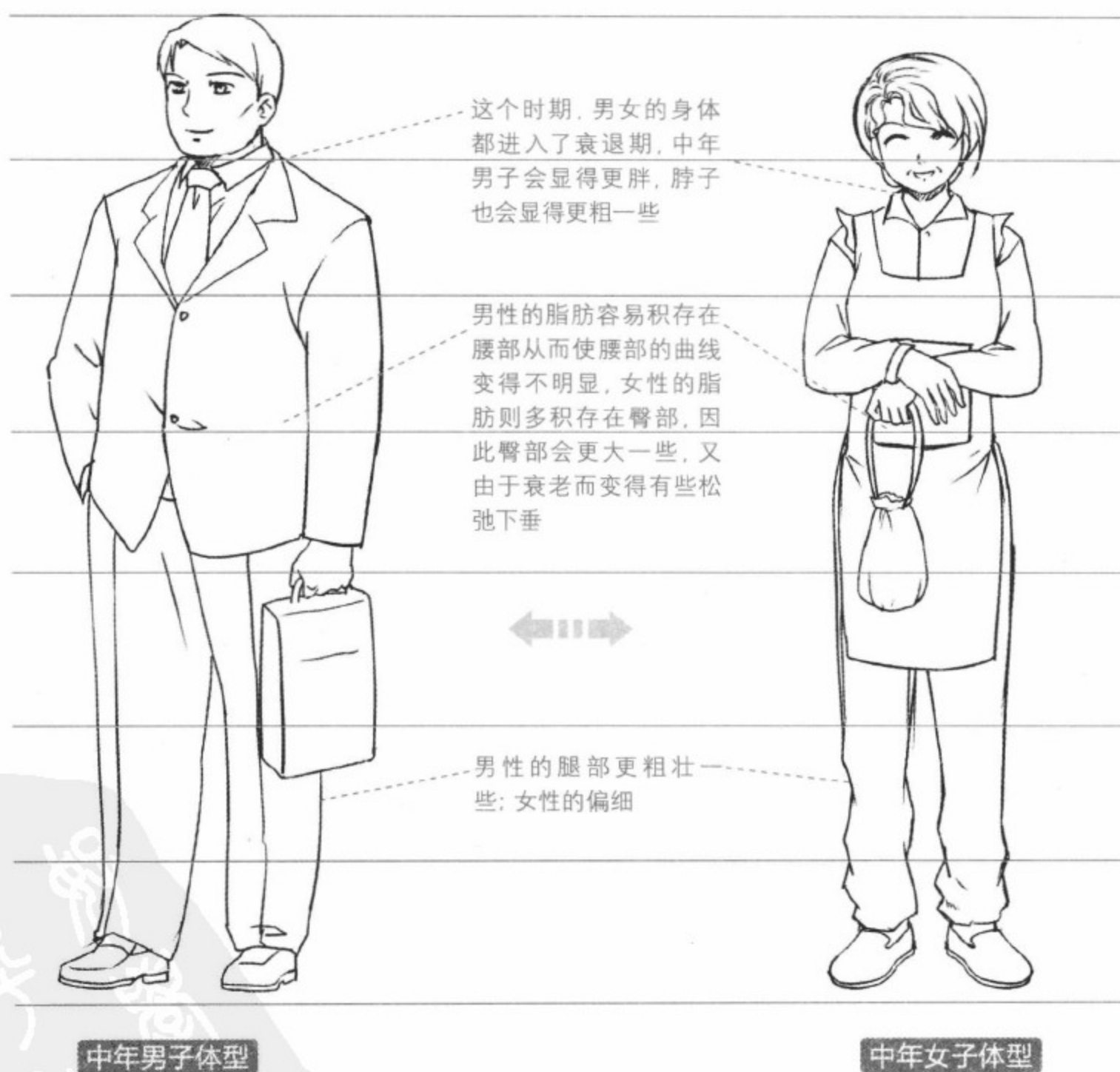
男女身体对比

这个时期，男女的身体都进入了衰退期，中年男子会显得更胖，脖子也会显得更粗一些

男性的脂肪容易积存在腰部从而使腰部的曲线变得不明显，女性的脂肪则多积存在臀部，因此臀部会更大一些，又由于衰老而变得有些松弛下垂

男性的腿部更粗壮一些；女性的偏细

中年男子体型

中年女子体型

5.6.6 老年

老年是人生最后的阶段。这个年龄段人物身体更加衰老，腰背会呈现弯曲形态。老年人通常用拐杖辅助支撑自己。

因为弯腰驼背，颈部显得更短了

肩膀线条呈现弧线外形

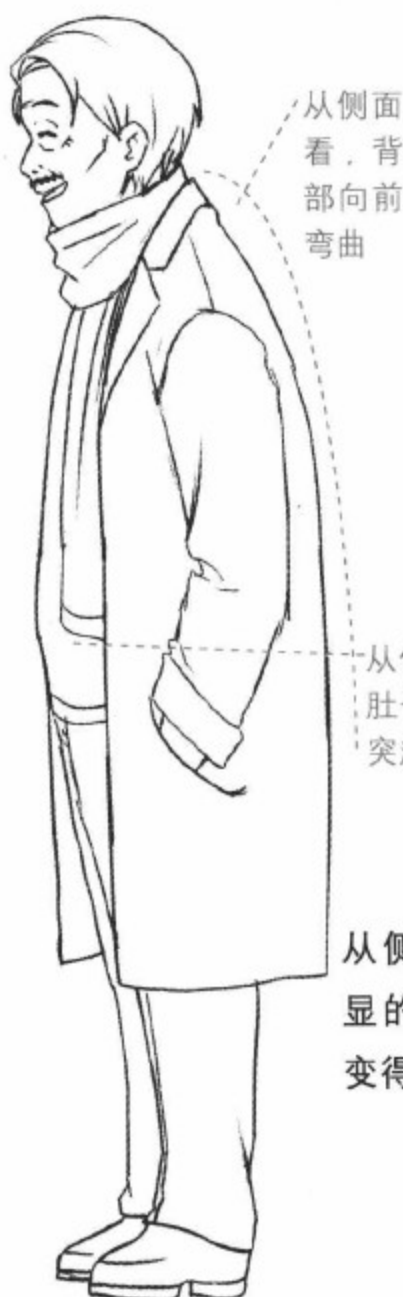
下半身显的较短小

老年正面表现

老年正面结构

老年人身体的退化更明显。通常会变得佝偻，弯着腰部。

从侧面看，背部向前弯曲

从侧面看，肚子有一些突起

老年侧面表现

老年侧面结构

从侧面看，表现出明显的弯腰形态。头也变得有些前倾。

身体局部特点

颈肩的表现　手部的表现　腹部的表现

不同体型表现

老年的标准体型

把肚子上的肉画成下垂的样子。

肚子较大的体型

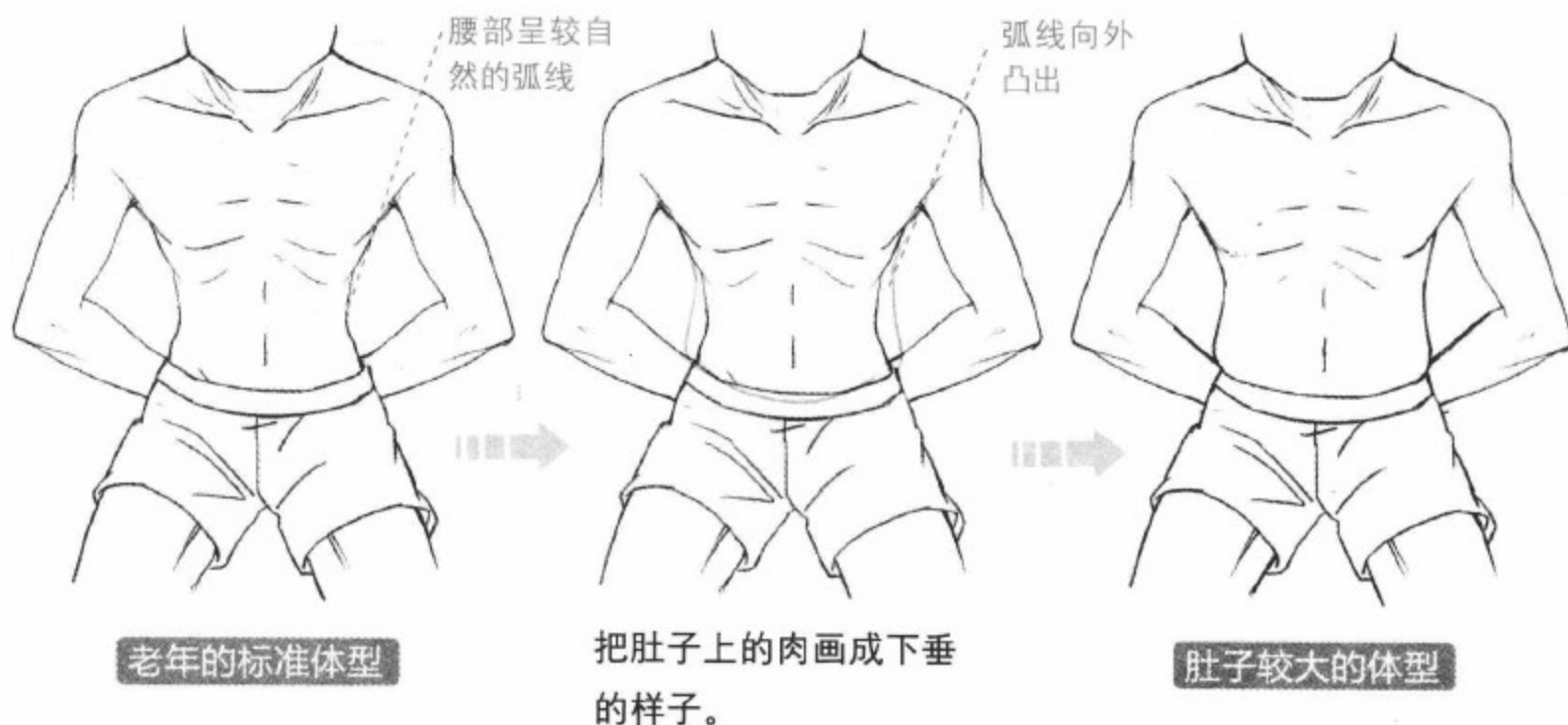
男女身体对比

到了老年，身体各方面都开始退化，但是男女还是有区别的，老爷爷的肩膀还是会显得较宽

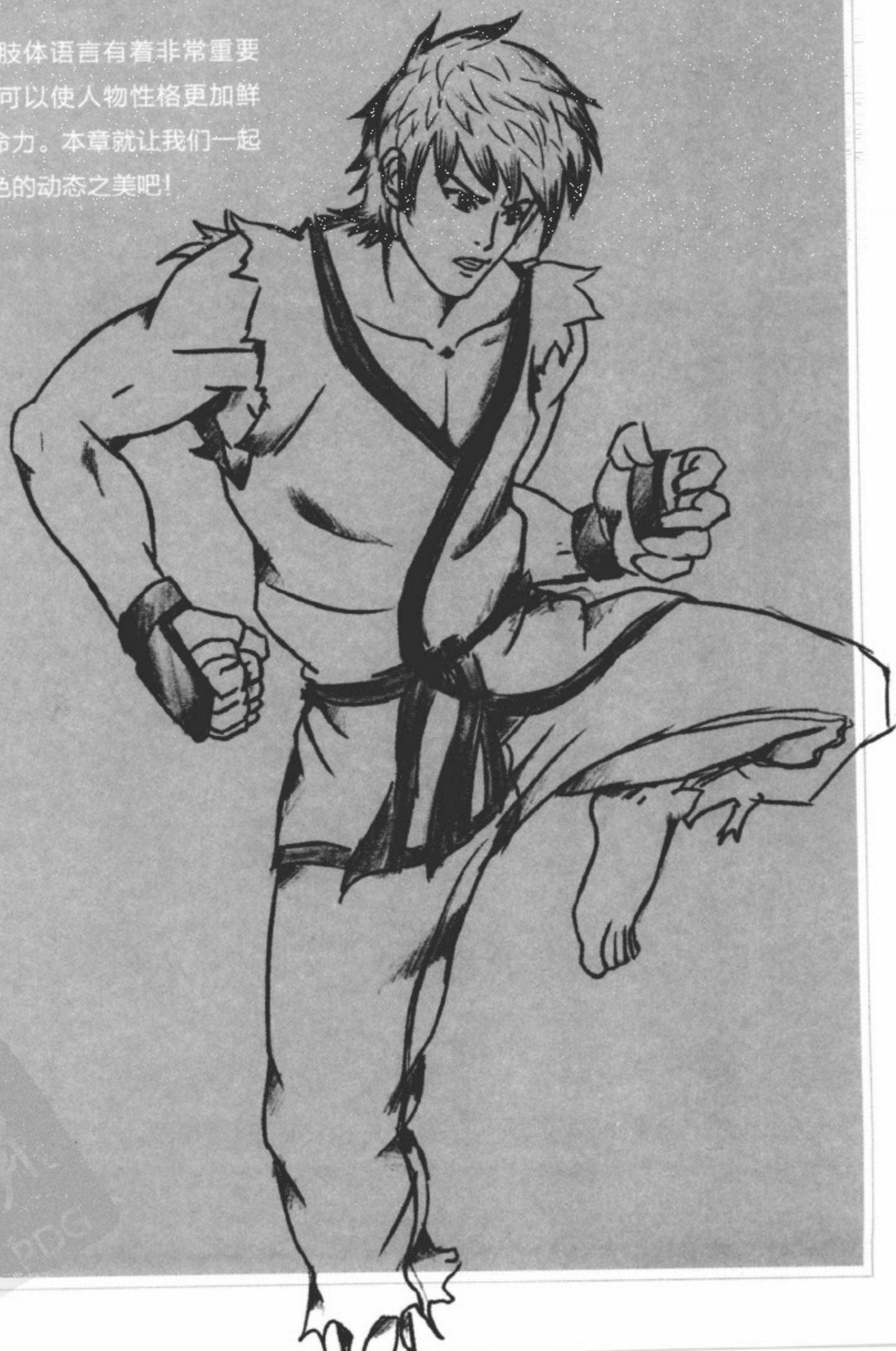
因为弯腰的关系，本来就不突出的胸部在衣服下会显得比较空荡；老奶奶的胸部呈下垂状态

在表现男女不同体态的时候，可以把老爷爷的腿画得向两侧弯曲；老奶奶就画成向前弯曲的样子

老爷爷体型

老奶奶体型

第 6 章

赋予角色动态之美

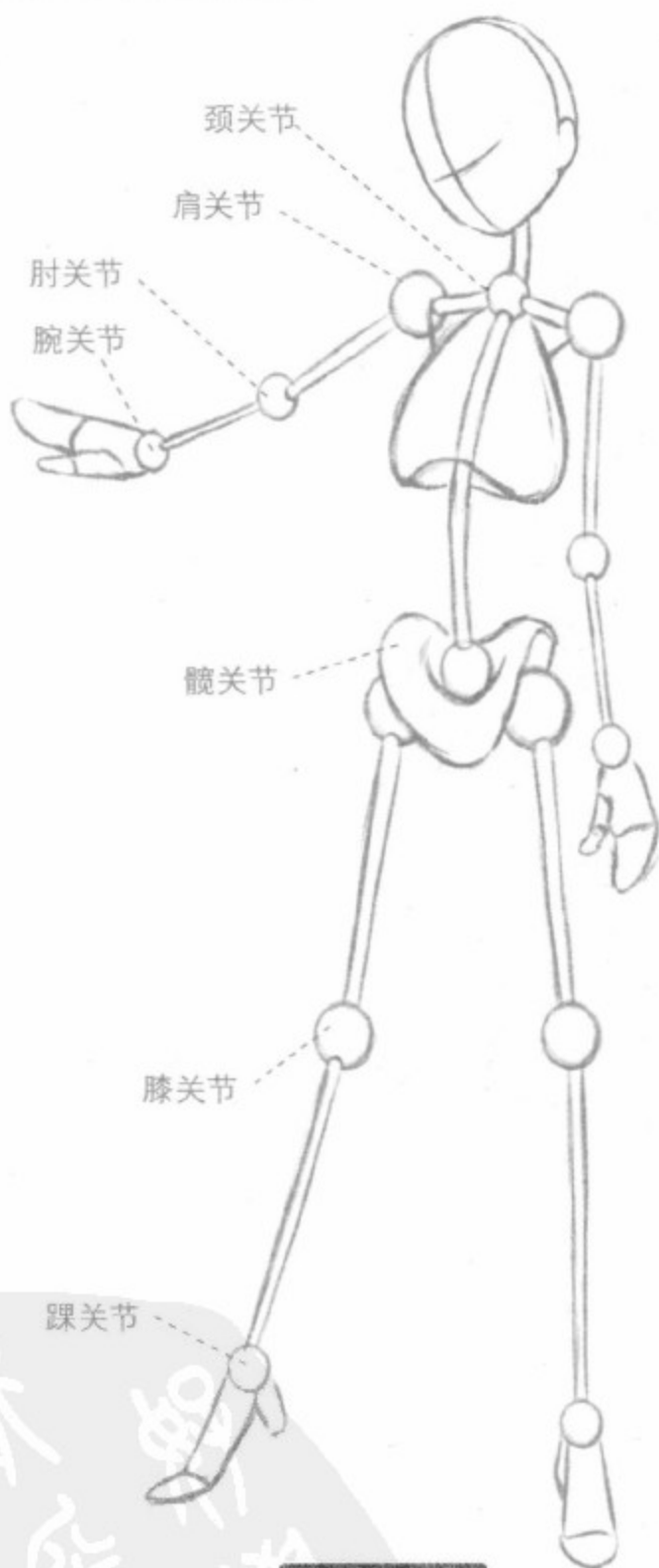
漫画中人物的肢体语言有着非常重要的作用。肢体语言可以使人物性格更加鲜活、生动、富有生命力。本章就让我们一起来学习如何塑造角色的动态之美吧！

06.1 角色的动态表现

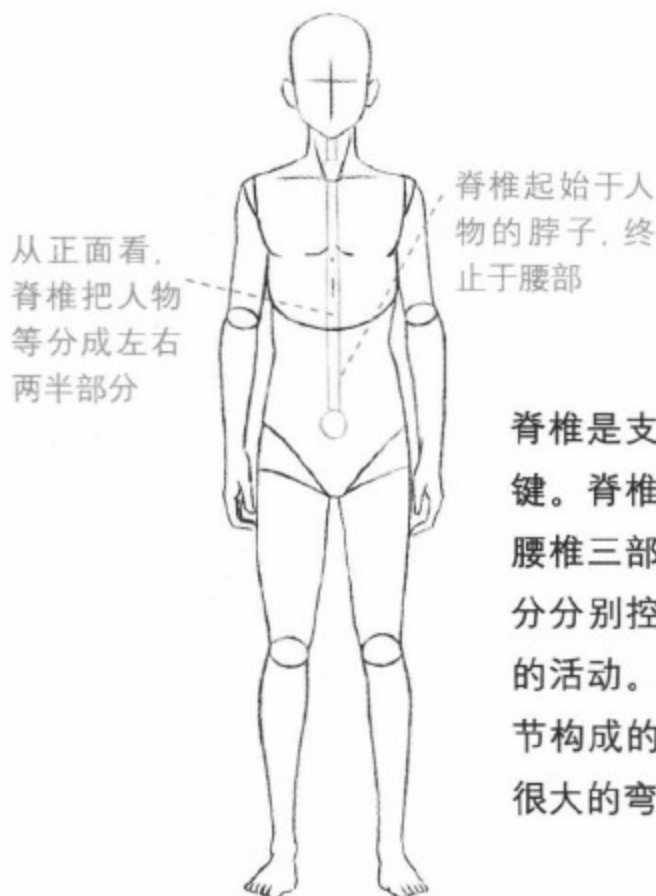
有着各种肢体语言的人物动态，可以让人物显得更加生动。下面，我们就来学习人物的不同动态表现吧！

技术专栏

了解人物动作的秘密

关节是人物运动的关键点。

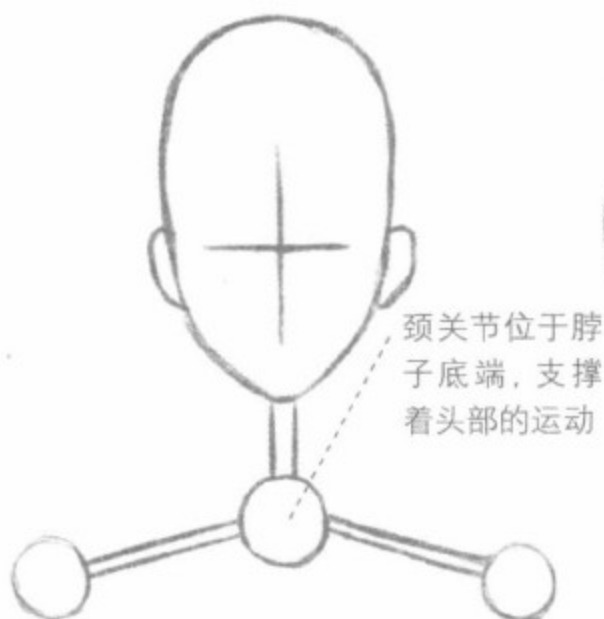
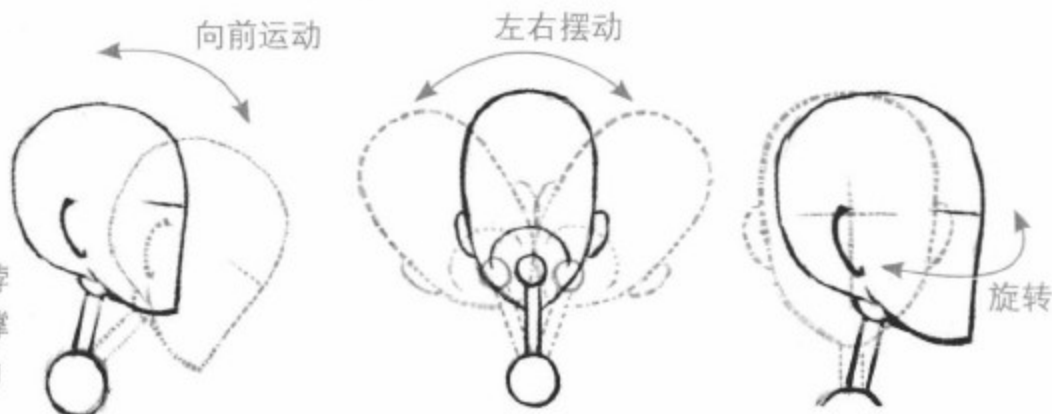
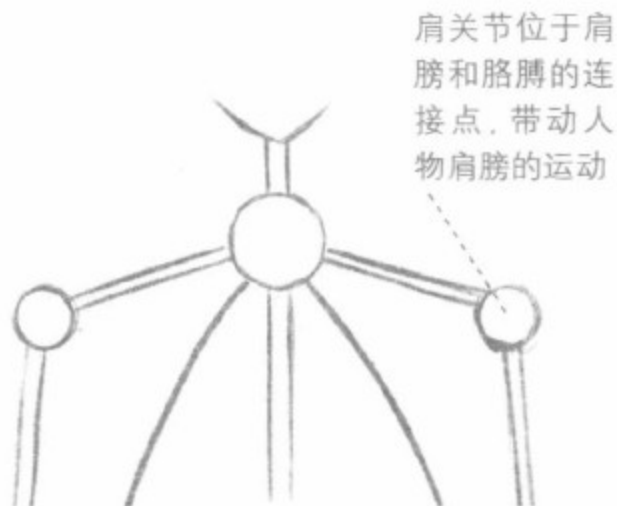
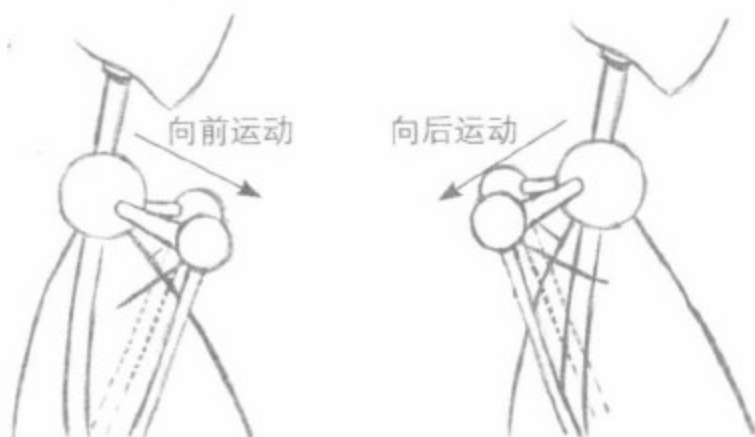
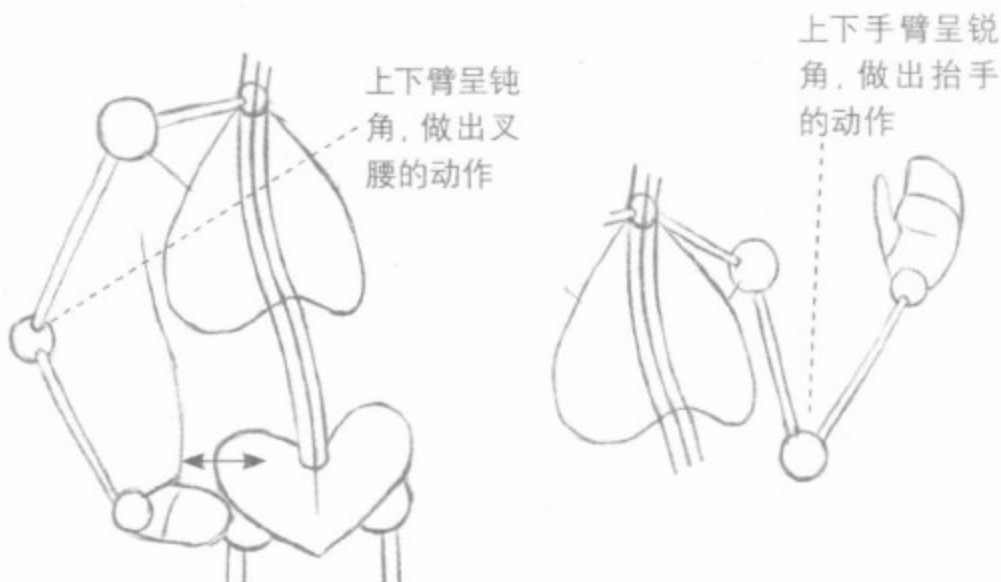
人体关节结构

人体关节图

人体的各个关节分别控制着身体各个部分的活动，正是由于这些关节的存在我们才能拥有各种各样有趣的动作。

脊椎是支撑我们身体的关键。脊椎由颈椎、胸椎、腰椎三部分构成。这三部分分别控制着颈部和腰部的活动。脊椎是由25个关节构成的，所以可以呈现很大的弯曲幅度。

人物动态图

人物关节脊椎图

侧面看脊椎则呈现S形，这主要是为了承受我们自身的重量所进化而来的结果。了解人体脊椎的构成对绘制人物的动态有很大的帮助。

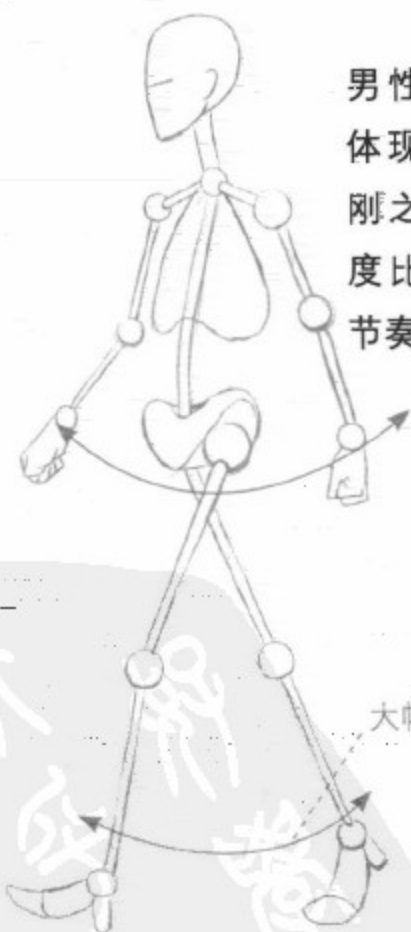
主要关节的构造和运动

颈关节是一个双重关节。我们在活动头部时不仅仅只活动一个关节，而是两个关节之间相互运动。当我们点头时，以颈椎末端为原点活动颈椎上端关节点。当我们歪头时，同样以末端为原点，而头部会在颈椎上端关节点上稍稍旋转。当我们转头时，则会以颈椎末端为原点旋转头部。

肩部向前运动的时候以颈椎末端为原点向前移动，向后运动的时候也是以末端为原点向后移动。肩部的运动基本都是以颈椎末端为原点发生的位移。

手臂关节是一个连动的关节。用手臂做动作的时候，肩关节、肘关节和腕关节相互作用，以连杆的方式使动作发生。

6.1.1 行走

人物在行走的时候，手和脚总是有规律地前后运动。要注意腰部和胸部的变化。下面就让我们来看看男性和女性各自的行走方式。

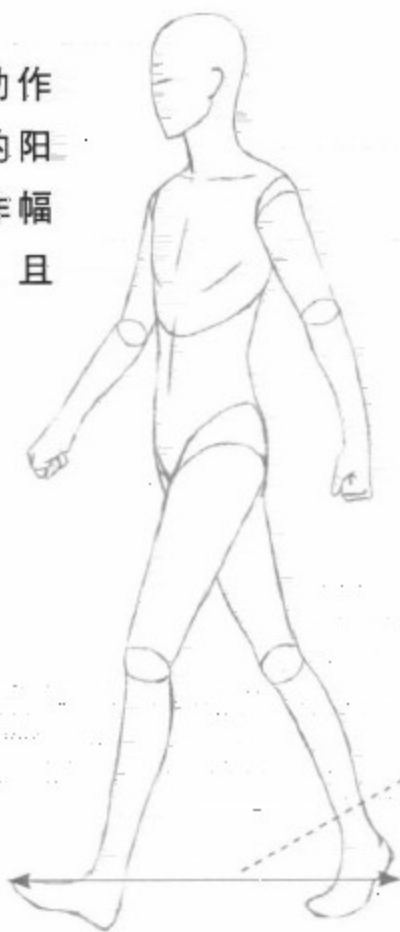
女性的走路姿态与男性不同。就身体结构上的差异来说女性的盆骨比男性的要大，所以女性的走路姿势也与男性有所差异。

女性与男性在行为特征上有所区别。女性的动作比较柔和，动作的幅度小，体现了女性的柔美。

女性行走关节图

女性行走结构图

女性行走完成图

男性走路的动作体现了男性的阳刚之美。动作幅度比女性大，且节奏更快。

大幅度动作

跨度更大

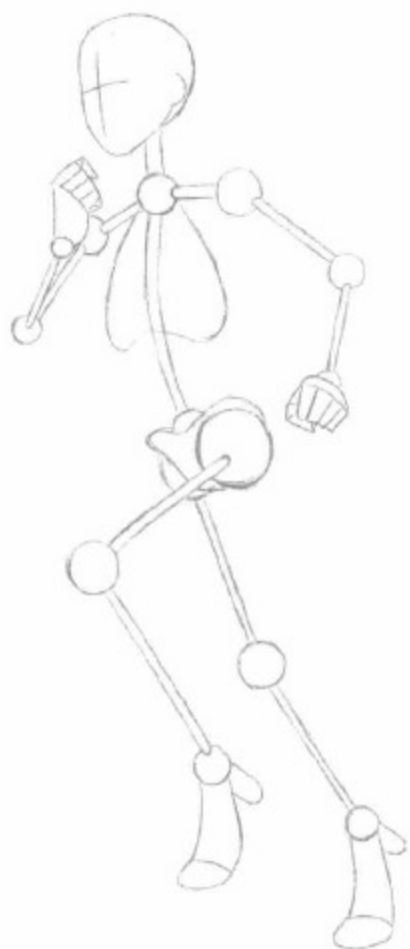
根据性格的不同，男性也可能有小幅度的走路动作，女性也可以有大幅度的走路动作。在绘制时要根据角色的性格特点来表达。

男性行走关节图

男性行走结构图

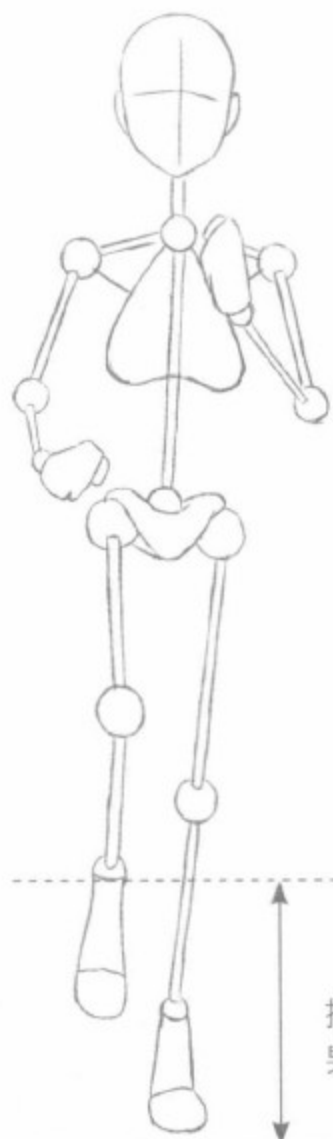
男性行走完成图

6.1.2 跑步

绘制人物跑步的动作时，要注意人体的扭转，比起步行，跑步时身体的扭转幅度更大。现在就让我们来看看跑步动作的画法吧！

跑步人物关节图　跑步人物结构图　跑步人物完成图

不同的镜头表现会给人以不同的感觉，不同的跑步动作所表达的情感也是不同的。夸大的透视结构给人一种较强的冲击感，其表现力就比一般视角的跑步姿势更能给人留下深刻的印象。

普通的跑步姿势　带有冲击力的跑步姿势

男性与女性的跑步动作

女性跑步关节图

女性的跑步姿势明显区别于男性。一般女性跑步动作幅度都不会很大，摆臂的程度也小于男性。一般跑得没有男性快。

摆臂幅度小于男性

女性跑步结构图

由于本身肌肉的爆发力不同，女性在跑步时不具备男性那样的力量表现。但是不同的角色拥有不同的特性，根据角色的特点来准确地把握动作才是关键。

女性跑步完成图

男性跑步的动作幅度明显大于女性。

由于男性拥有强壮的肌肉结构，所以跑步动作更具有爆发力。

男性跑步关节图

男性跑步结构图

男性跑步完成图

6.1.3 舞蹈

舞蹈是以肢体语言进行心智交流的人体运动，是一种艺术表达形式。一般在音乐伴奏下，以有节奏的动作为主要表现手段。

舞蹈是用身体的肢体动作来展现思想或传达感情的方法。

舞蹈动作中往往表现了对自然界中生物的崇拜与模仿。

绘制芭蕾这种舞蹈动作时要注意其特性。这类舞蹈的动作都很柔美，不管舞蹈者是男性还是女性。

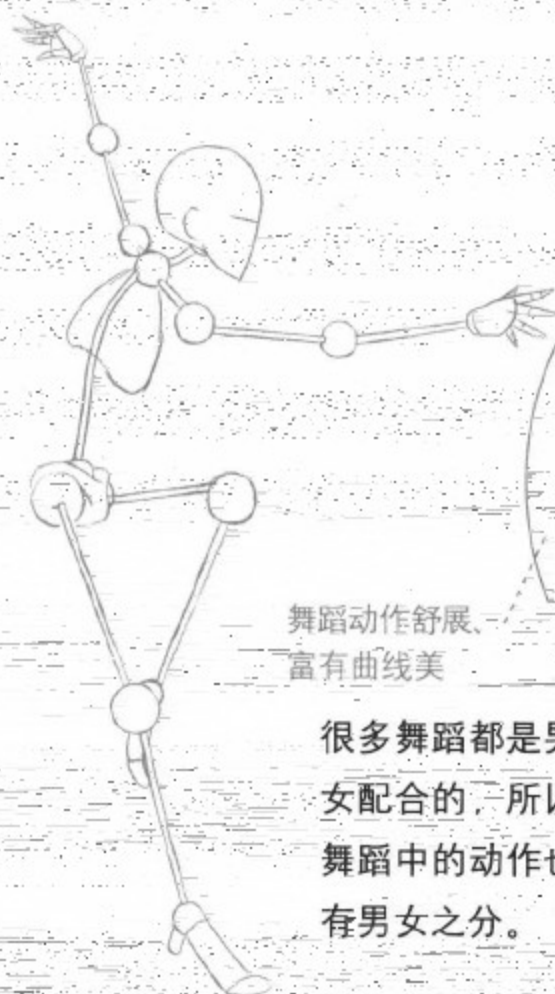
芭蕾动作人物关节图　芭蕾动作人物0结构图　芭蕾动作人物完成图

芭蕾舞是一种高雅的舞蹈，它要求舞蹈者拥有扎实的舞蹈功底，在芭蕾舞中，舞蹈者的动作柔和优雅而美丽。

舞蹈时的手部动作

几乎每种舞蹈都有手部的动作，不同的舞蹈拥有不同的手部姿势。这些姿势也展现了舞蹈的优雅与美丽。

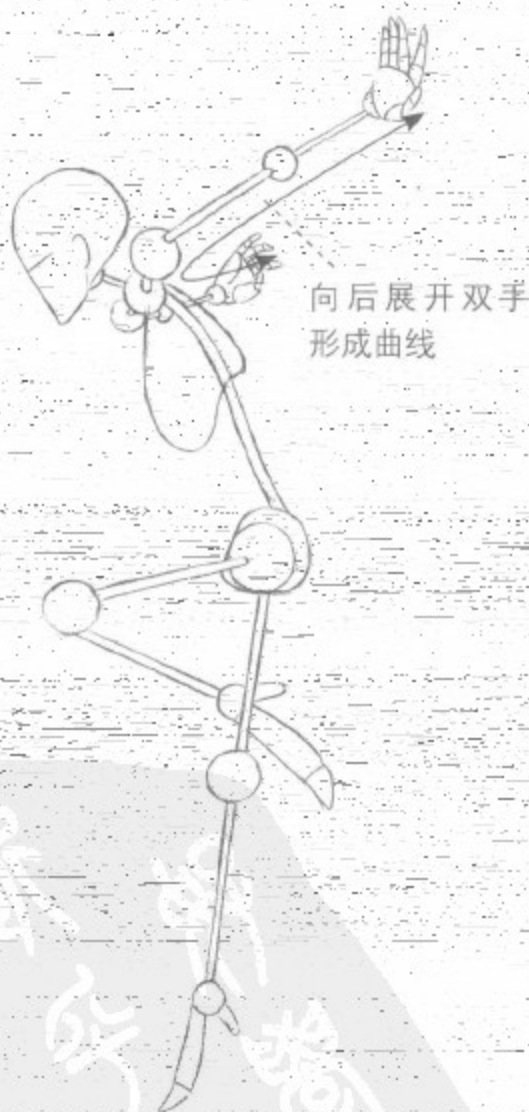
各种舞蹈的手部动作

男性与女性的舞蹈动作

很多舞蹈都是男女配合的，所以舞蹈中的动作也有男女之分。

在舞蹈中，女性的动作与男性的动作是相辅相成的。

女性舞蹈动作关节图

女性舞蹈动作结构图

女性舞蹈动作完成图

向后展开双手
形成曲线

舞蹈中，男性的动作要比女性的更有力度。女性的动作要比男性更为柔和。

男性舞蹈动作关节图

男性舞蹈动作结构图

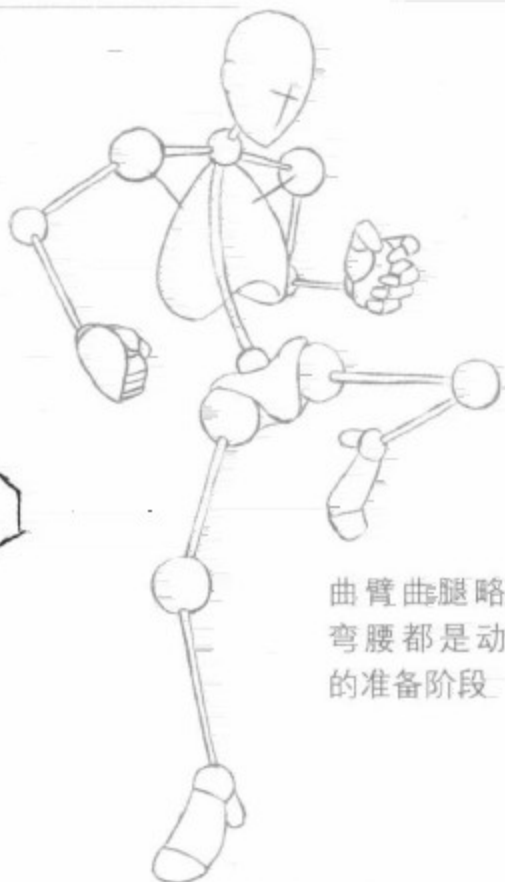
男性舞蹈动作完成图

6.1.4 打斗

在许多动漫作品中，随着剧情的起伏，大都安排了激烈的打斗场面。现在我们就来学习绘制人物打斗场面的要点吧！

联合脊椎、颈部、腿部和髋关节的打斗姿势

打斗动作是一种全身性的协调动作，它要求身体的各个部位协调合作来完成一系列复杂的动作组合。

曲臂曲腿略微弯腰都是动作的准备阶段

打斗动作关节图

打斗动作分为3个阶段，分别是动作准备、动作发生、动作复位。每个阶段的动作表现都是不一样的。

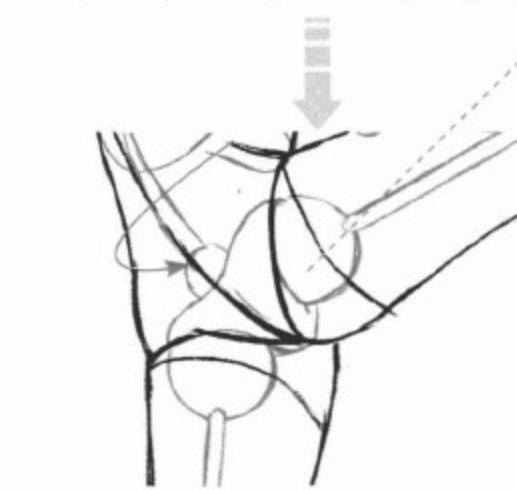
打斗动作完成图

打斗动作结构图

动作的变化

准备的动作，头向前倾

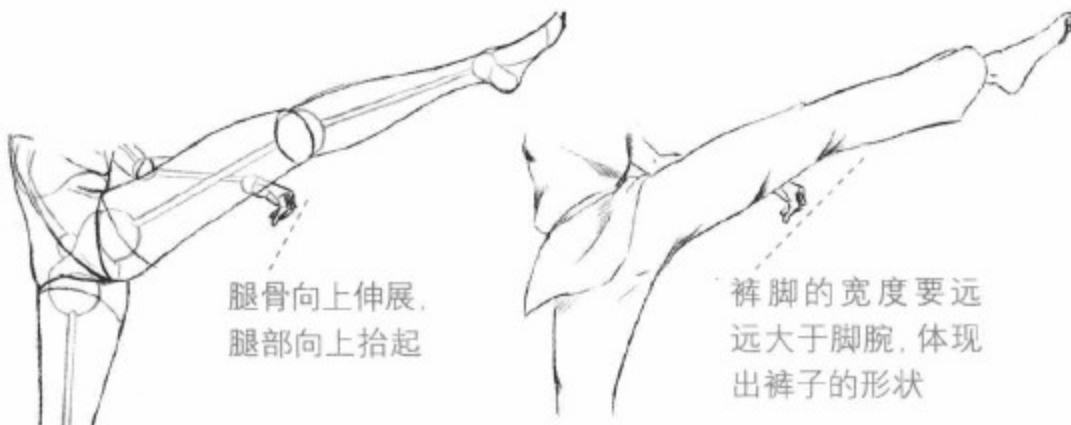
髋关节在踢腿动作发生时由正面旋转到了后侧面

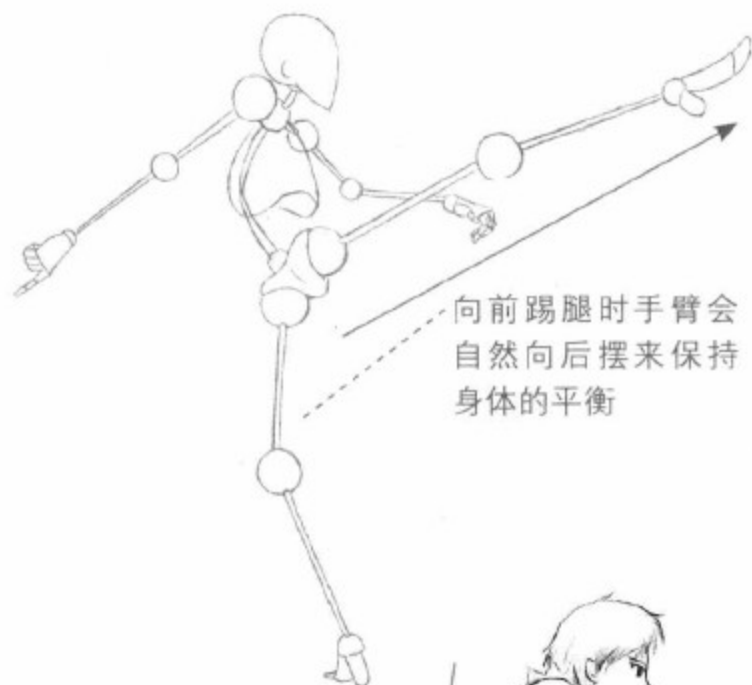
动作发生时头颈向后仰并发生了转动

脊椎在动作发生过程中弯曲并扭转使身体向前转动

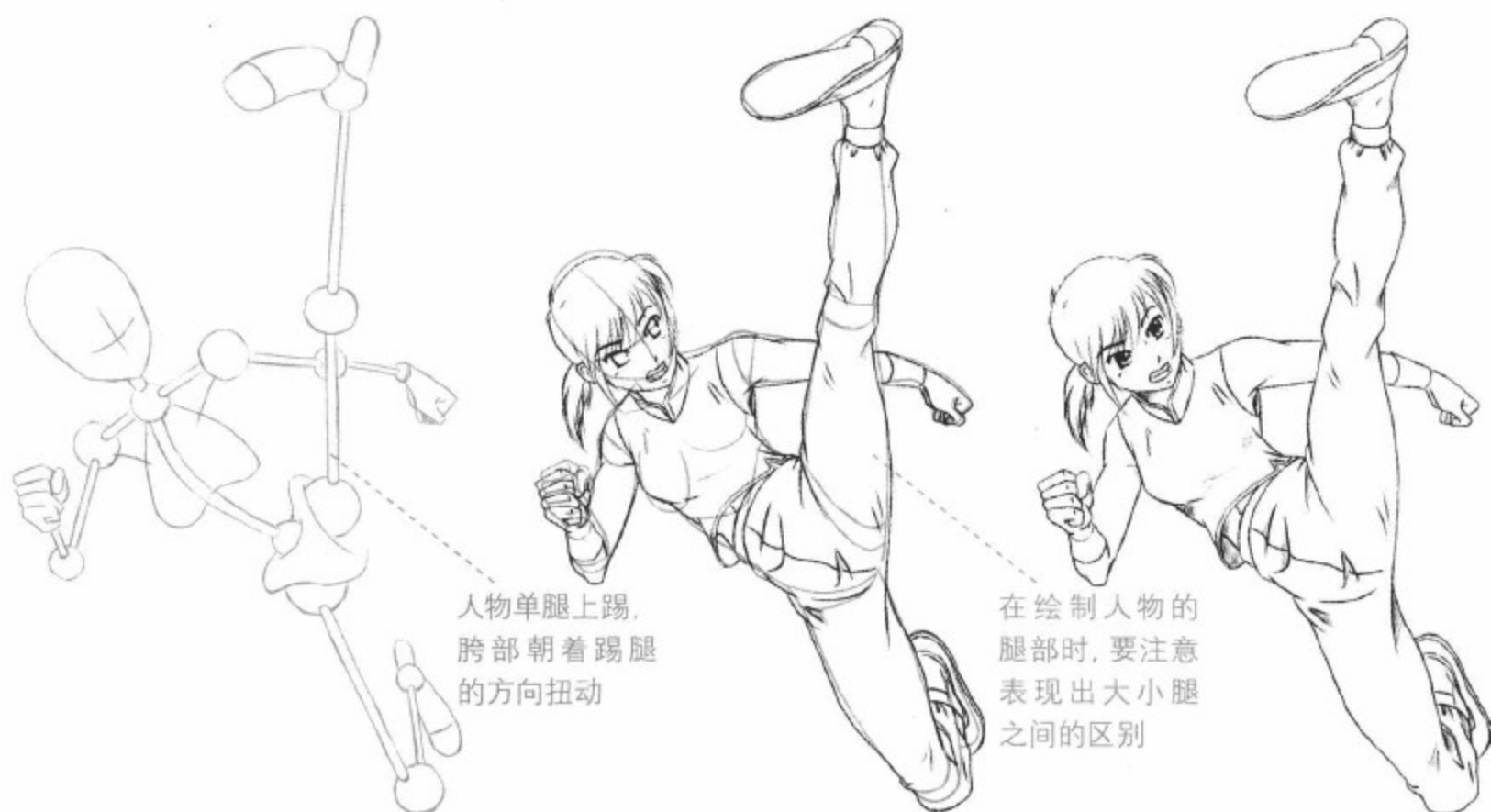
在打斗中最常用的就是手和脚，其中手部的动作是最多的。各种不同的格斗技巧中都会运用到手的动作，最常见的就是握紧拳头。握紧拳头可以使打击力量集中在一个较小的面上，增加打击力度，同时，紧实的拳头增强了打击承受力。

不同的手部动作

不同的腿部动作

腿在打斗中属于重型打击方式。同时，腿比拳头的打击范围要广。腿部打斗动作不是很多，主要是通过打击的范围来区分腿部打击方式。攻击中分为上中下三个范围，不同的打击范围腿部动作是不一样的。

不同打斗姿势的画法

踢腿的动作同时也会让身体的其他部位协同运动，身体也会发生变化来协助踢腿动作的发生。同时手也会起到协调平衡的作用。

全身协调的踢腿动作在发生时总是能找到一个动作的平衡点。在绘制时要注意动作的表现方法。

飞踢动作的画法

❶ 先绘制出动作的关节图，确定人物动态。

❷ 在关节图的基础上绘制出动作的结构图。

❸ 通过结构图绘制出角色的造型并完善动作。

挥拳动作的画法

❶ 先绘制出动作的关节图，确定人物动态。

❷ 在关节图的基础上绘制出动作的结构图。

❸ 通过结构图绘制出角色的造型并完善动作。

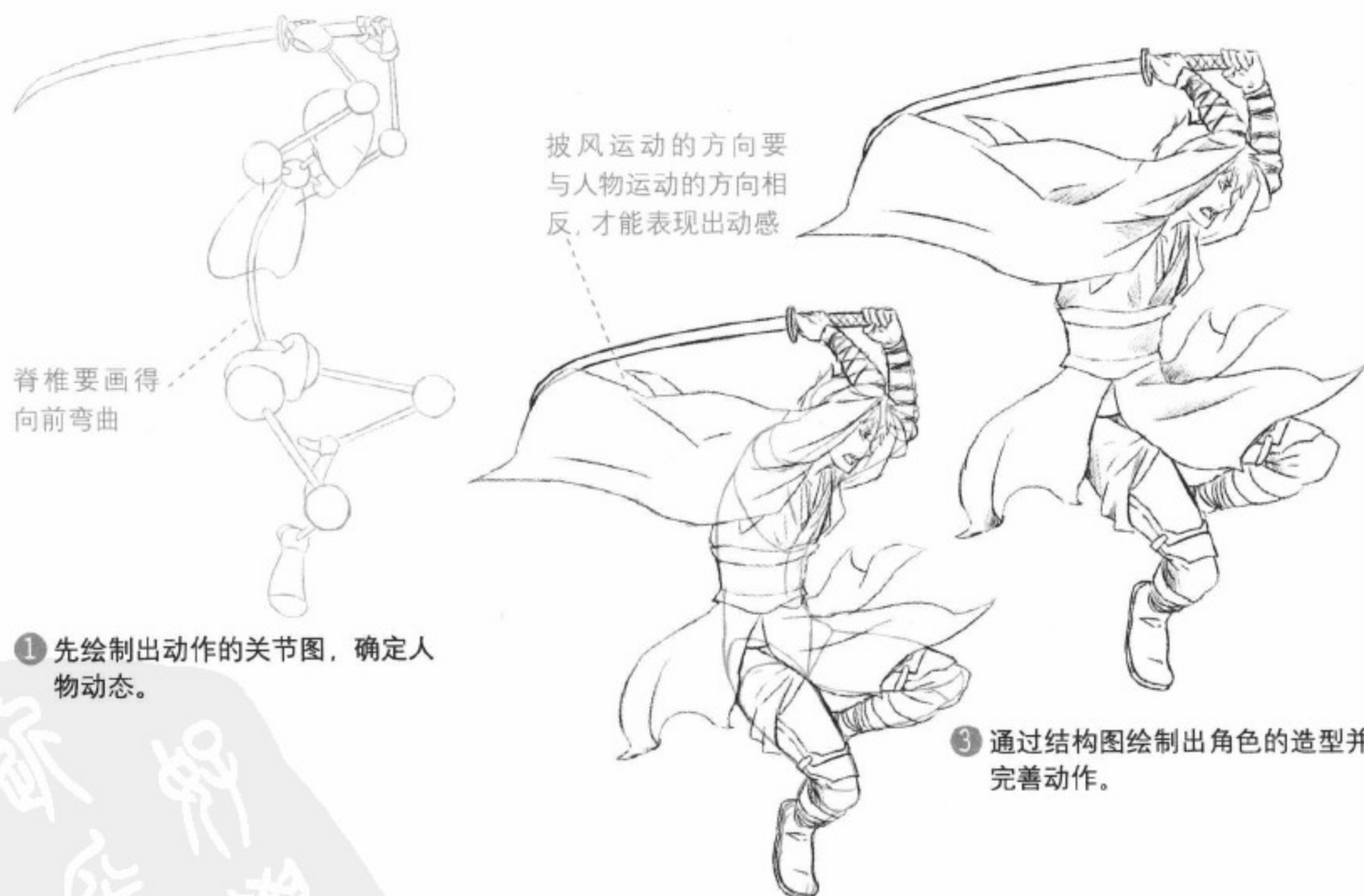
射击动作的画法

❶ 先绘制出动作的关节图,确定人物动态。

❷ 在关节图的基础上绘制出动作的结构图。

❸ 通过结构图绘制出角色的造型并完善动作。

挥刀剑动作的绘制

绘制使用道具的动作时,在绘制关节图的阶段就要把道具的大致形状和持拿道具的方式画出来。

披风运动的方向要与人物运动的方向相反,才能表现出动感

脊椎要画得向前弯曲

❶ 先绘制出动作的关节图,确定人物动态。

❸ 通过结构图绘制出角色的造型并完善动作。

❷ 在关节图的基础上绘制出动作的结构图。

多种运动中的角色展示

❶ 向前飞奔的女战士

❷ 向上跳跃的男性

❸ 做最后冲刺的女运动员

❹ 一路小跑的男性

❺ 向下跳的女性

绘制舞剑的少女

在绘制前要确定内容的中心思想。舞剑少女的重点在少女与剑上。应当展现出少女的美与舞剑的动作。

在绘制草稿时主要是把动态大体确定下来，并不会特别描绘细节

❶ 构思出舞剑少女的动作并绘制出动作的草稿来直观地确定动作样式。

在绘制关节图时可以对照着草稿来绘制

❷ 在确定了动作样式后，在草稿的基础上绘制人物的动作关节图。

动作的结构图在表现动作动态的同时也要注意角色的自身结构特征

❸ 在关节图和草稿的基础上，绘制出人物动作的结构图。

少女的身体线条是柔美的，但舞剑少女也不乏有一定的肌肉感。要表现出紧实而又不失弹性的柔美感

在参考草稿的基础上绘制出想要的发型

❹ 通过结构图绘制少女的身体，并添加五官和头发。

❺ 在绘制完五官与头发后就可以设计角色的服装造型了。

❻ 完善设计并改善服装造型。

❼ 进一步细化服装的细节。

❽ 添加装饰品与剑的花纹。

❾ 在造型上深入细化角色的五官。

❿ 绘制角色的明暗对比及服装阴影。

⓫ 添加各种材质效果。

⓬ 纵观全局，完善修饰，绘制完成。

06

06.2 角色的情绪动态表现

动作是人物情绪最直接的表达方式，根据不同的情绪，人物会做出不同的动作来表达情感。这一小节，我们一起来学习如何用动作表达情绪。

技术专栏

没有肢体语言与有肢体语言的情绪表达的差别

在绘制人物动作的时候，饱含情感的肢体表达和没有情绪的肢体表达有着很大的差别。让我们来看看两者的区别吧！

无肢体语言的角色

有肢体语言的角色

下面来具体分析两者的区别。

没有肢体语言和有肢体语言的差				
	头部	手臂	手部	腿部
没有肢体语言	头部正常，头发垂顺下来	手臂放松，自然垂下	双手放松，姿势自然	双腿自然分开
有肢体语言	头发飞扬，富有动感	手臂抬起，增加了欢快感	双手一起摆出了开心的手势	单腿离地抬起，显得很欢快

6.2.1 高兴时的身体动态

表现高兴的人物动态是漫画中最常见的，也是平时最常画到的肢体动态。

高兴的人物半身图

通过抬起双手和抬手的高度来表现角色高兴的程度，肢体语言的微妙变化常会带来不一样的效果。

高兴的人物全身图

跳跃动作表现人物高兴的心情

人物单脚离地，做出跳跃的姿势，高兴的情绪更加明显。

手臂抬起，配合腿部摆出跳跃的姿势。

6.2.2 受惊时的身体动态

人物在受到惊吓的时候会不自觉地做出震惊的肢体动作，或是整个身体都变得僵硬。现在让我们学习绘制受惊时人物的身体动态吧！

受惊的人物半身图

人物单手挡住胸口，似乎想要保护自己

人物双手护头，受惊的程度更加明显

通过双手抱头的动作来强调受惊的程度，使角色更具有感情色彩。

人物胸前飘带的方向与人物本身的运动方向相反，表现出了动感

人物单脚离地，似乎是被吓得跳起，受惊的程度被加强了

受惊的人物全身图

增加动作的幅度来提升受惊的程度

人物腿部抬得很高，使得人物做出了跳跃的动作，表现出被吓了一跳的感觉。

人物手臂抬得也很高，表现出少女想要保护头部的样子。

6.2.3 害羞时的身体动态

害羞时，人物的动作会下意识地内敛，整个身体显得拘束，配合面部腼腆的表情，使人怜爱。

把双手放在胸前的动作比仅靠表情表现害羞要更进一步，效果更好。

害羞的人物全身图

人物披肩的运动方向要和头发的走向保持一致，表现出微风拂面的感觉

人物的肩膀要遵循透视法则，远一点的肩膀会显得小一些

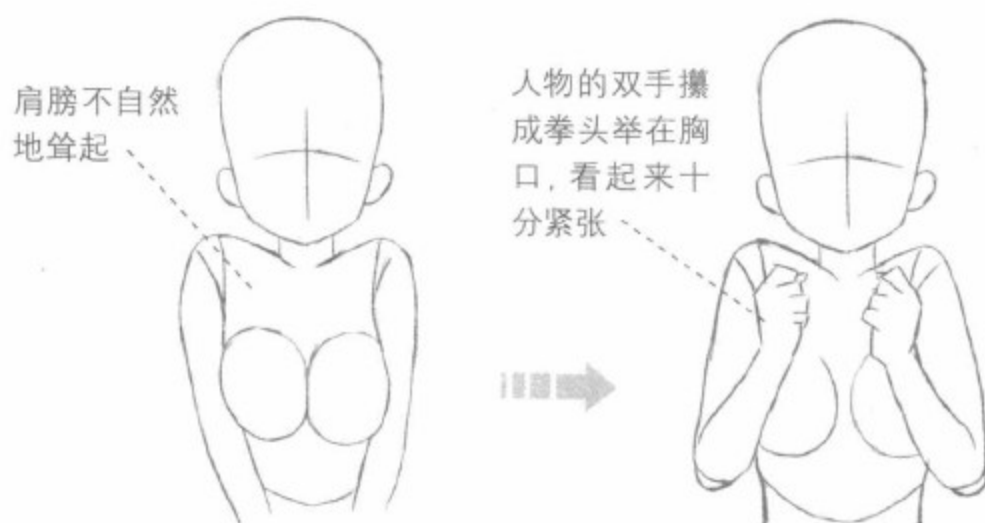
细节也能体现害羞情绪

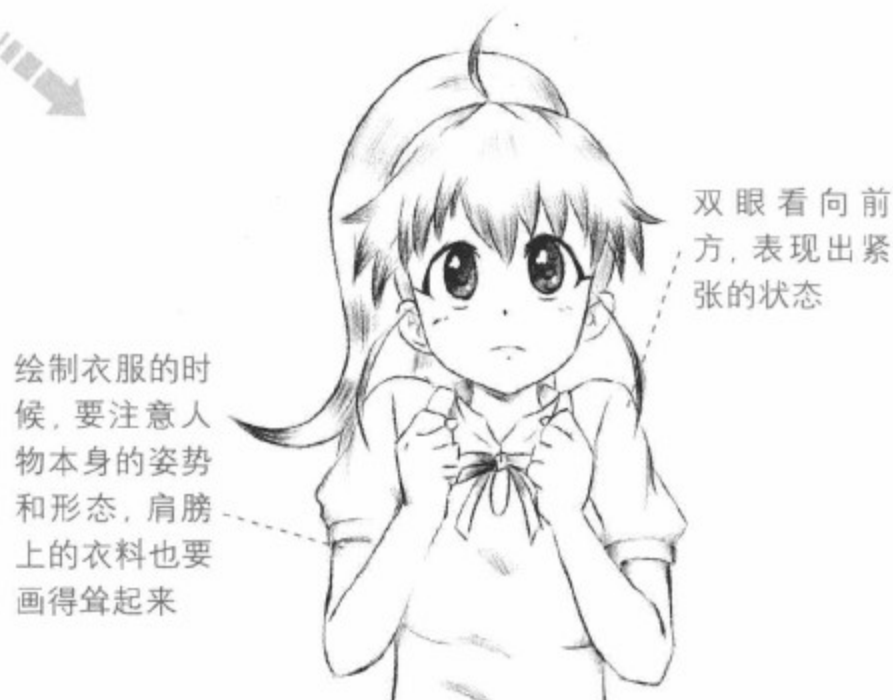
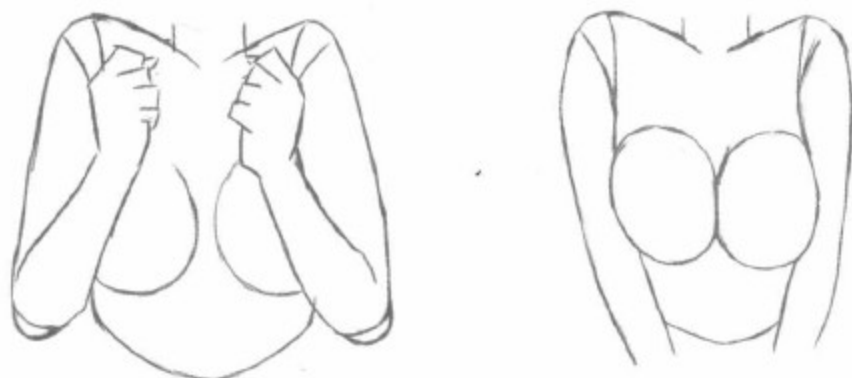
害羞的时候，人物稳定而安静地站在地上。

人物的双手和身体贴合在一起，看上去十分拘谨。

6.2.4 紧张时的身体动态

绘制人物紧张时的身体动态，需要把握住身体紧绷的形态。在紧张的时候，人物通常会高度警觉，常因此做出不自然的动作来。

紧张的人物半身图

紧张时身体会比较僵硬，肩抬高和缩颈的动作可以表现这种效果，而双手握拳放于胸前的动作更好地突出了人物的情绪。

紧张的人物全身图

紧张的身体结构表现

紧张时人物的动作会比较僵硬，最常见的就是会缩颈耸肩。

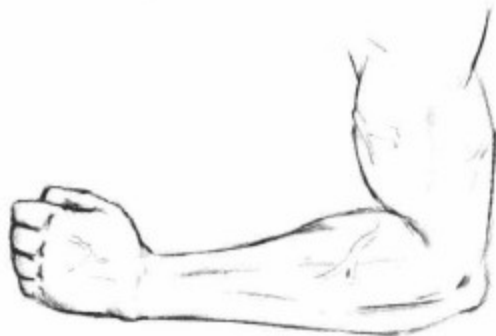
6.2.5 气愤时的身体动态

人物在生气的时候，动作往往会显得很极端。例如叉开双腿、紧握拳头、肩膀高高耸起、头发也飞扬起来……这些都可以表现人物的气质。

生气的人物半身图

一般生气时我们会叉腰，而用力地把手僵持在身前则进一步表现了生气的程度。

生气的人物全身图

用符号体现愤怒

一些表象化的符号也能很好地表现生气的情绪。

6.2.6 哭泣时的身体动态

难过沮丧达到顶点的时候，人物会通过哭泣来发泄心中的情绪。而哭泣时的身体动态也多种多样。有蜷缩起来哭泣的动作，也有伸展身体嚎啕大哭的动作，要根据人物情绪的程度进行绘制。

哭泣的人物半身图

用两只手擦眼泪永远比用一只手擦眼泪来的效果要强烈，这是最常见的哭泣动作。

哭泣的人物全身图

哭泣的姿势

双手同时擦拭泪水，哭泣的程度被加强了

擦拭泪水时，人物的手掌要微微攥成拳头，手指张开一点，用指关节擦去泪水

不同情绪状态下的身体动作

❶ 伤心的抱物动作

❷ 自信的叉腰动作

❸ 生气的抱臂动作

❹ 紧张的扶手动作

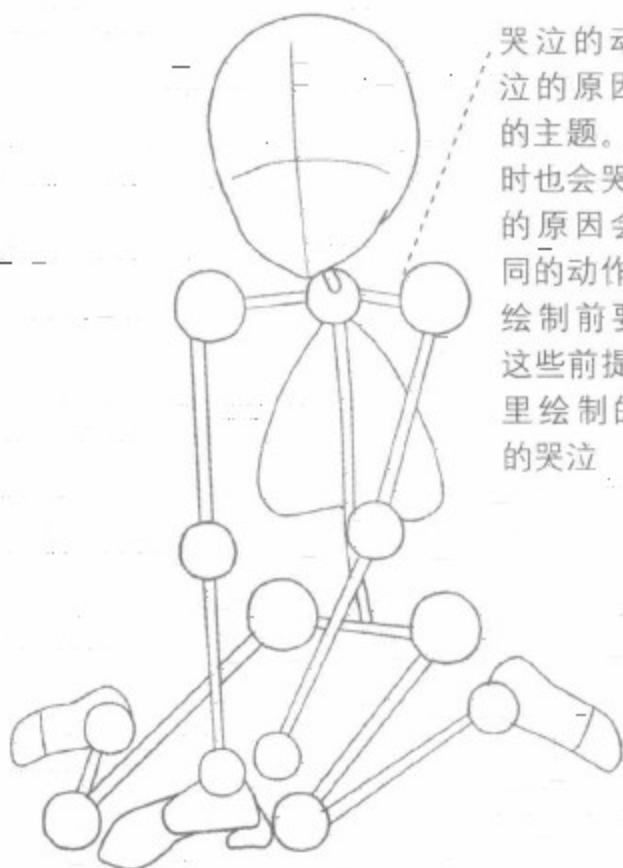
❺ 害羞的收紧手臂动作

❻ 激动的捧脸动作

❼ 虔诚的祈祷动作

❽ 生气的抱胸动作

特训练习

绘制哭泣的少女

❶ 确定动作后就可以绘制出人物的动作关节图。

❷ 在关节图的基础上绘制出人物的动作结构图。

❸ 在人物结构图上绘制出人物的五官和头发。

❹ 绘制人物上衣的造型，画出围巾。

❺ 按照人物的腿部姿势，画出短裙的轮廓。

❻ 画出人物鞋子的轮廓，并擦除身体被服装遮挡的部分。

❼ 在上一步的基础上绘制出上衣的褶皱。

❽ 用直线绘制出围巾的褶皱，表现出围巾的垂坠感。

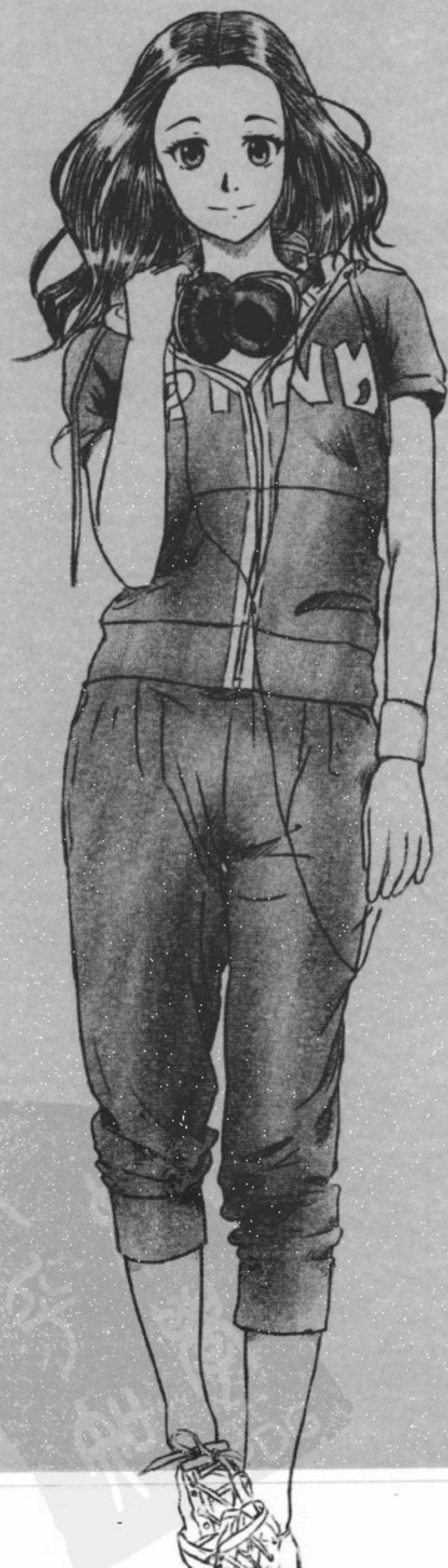
❾ 画出百褶裙的裙褶，每一条裙褶之间的间距要大致相等。

❿ 画出面部的红晕，加强人物哭泣的效果。

⓫ 为人物皮肤添加阴影，注意保持光源的一致性。

⓬ 添加服装的阴影，哭泣的少女绘制完成。

第7章

用服饰为角色锦上添花

我们知道，服装最基本的功能是遮挡身体，在此基础上绘画者需要设计不同的服饰，用不同类型的服饰为笔下的角色增添魅力。本章从服装的褶皱入手，再针对古代服饰、现代服饰、制服、休闲服、盔甲、奇幻服饰等不同类型的服饰进行详细讲解，让读者充分了解各种服饰的画法，为笔下的角色锦上添花。

07.1 古代服饰

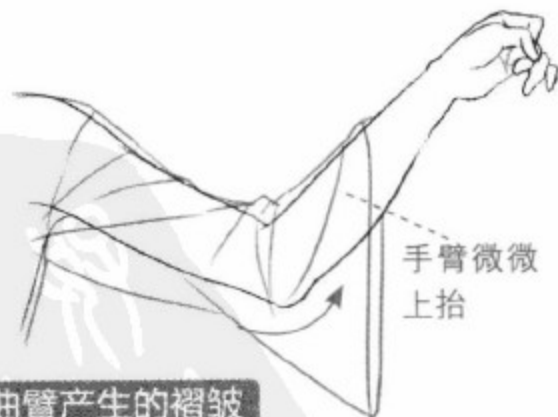
古代服饰比现代服饰相对要复杂、华丽一些。各个国家和民族都有一些体现自己风格和韵味的传统服饰，本节就来看一看各具特色的古代服饰。

技术专栏

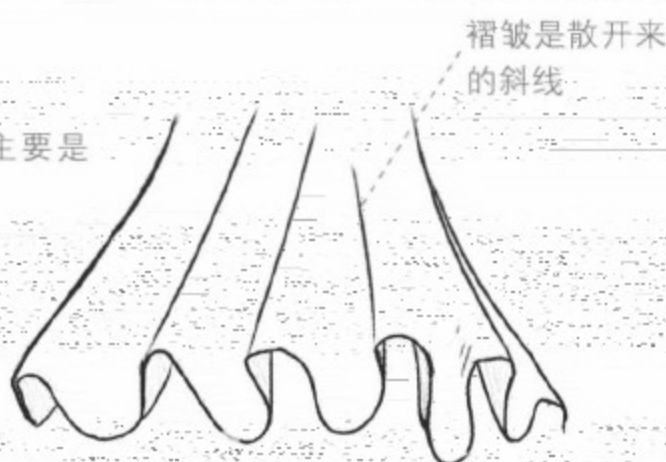
布料褶皱的种类和表现方法

褶皱的产生是由于人体做不同动作对衣服有拉伸、收缩、扭转等变化，也就是说褶皱的变化是随着人体的运动变化的。当然也有通过裁剪制造的人工褶皱，就是通常所说的衣服花边。下面来具体看看不同的褶皱种类。

由动作产生的褶皱

弯曲身体关节的时候，服装会连同动作一起发生形变从而产生各种褶皱，例如曲臂时会产生堆积和拉伸褶皱。这些褶皱常集中在我们的关节位置。不同的布料也会产生不同的褶皱，厚布料的褶皱通常会较大较少。

曲臂时，服装的布料会在手肘的位置产生挤压，从而在这个位置产生褶皱。这也是常见的褶皱表现之一。

抬手时，手臂和手肘会产生联动，从而使布料在肩部和手肘部位产生挤压和拉伸褶皱。这类褶皱也很常见。

不同的皱褶类型

褶皱是散开来的斜线

人工制作而成的皱褶

微风拂过窗帘形成的波浪形褶皱

各种类型的褶皱产生的原因各不相同，应当根据不同的产生原因绘制出正确的褶皱表现。

自然垂落形成的褶皱

自然形成的褶皱不具有很强的规律性，但人工制造的褶皱就具有明显的规律。这主要是因为人工褶皱主要用于装饰，会根据服装的需要而表现出不同的效果。

人工缝合线产生的褶皱

人体穿上衣服所产生的褶皱

身体结构

身体的结构动作决定服装的褶皱表现。

服装褶皱结构

服装根据身体的动作会产生多种褶皱，常见的有挤压、堆积、拉伸、人工等类型。

服装褶皱完成图

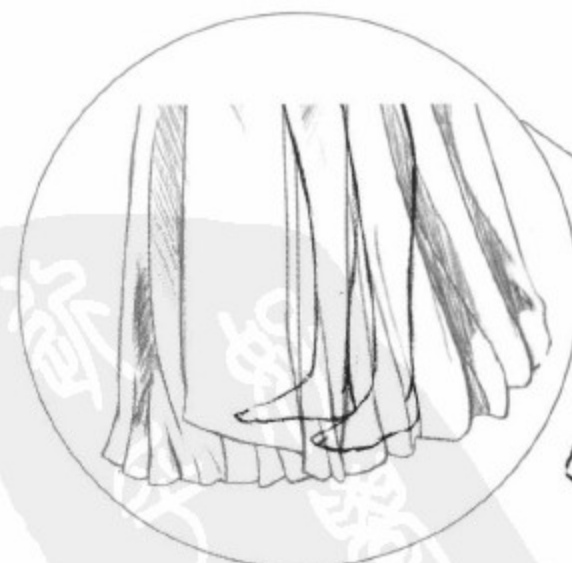
不同的布料会产生不同的服装褶皱。

7.1.1 中国古代服饰

中国传统服饰的特点是大气和飘逸，历代服饰都比较宽松，在造型上有很多丰富的搭配和变化。

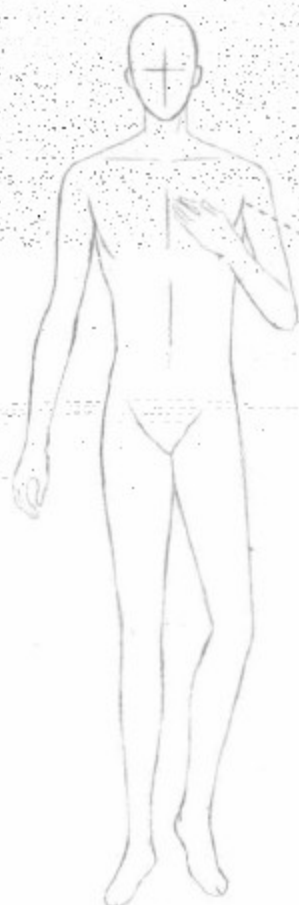
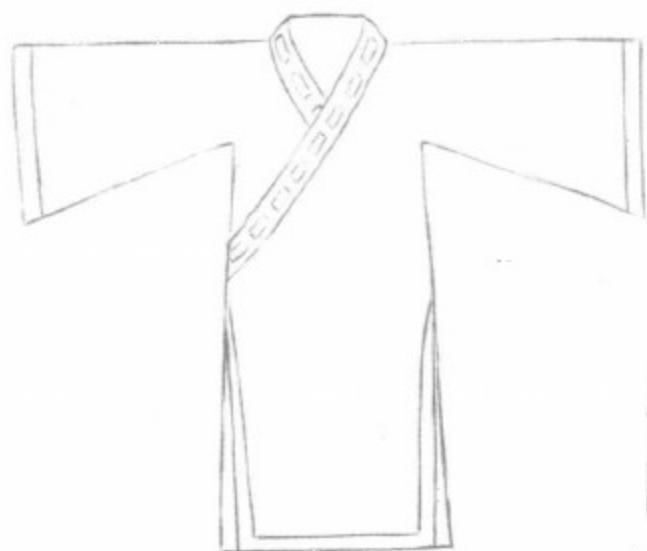
中国古代女性服饰

中国古代女性服饰

服装材质影响着褶皱的表现。
轻薄的材料更容易产生褶皱。

在元朝，妇女梳髻，髻上插有发饰，耳垂挂有耳饰。身穿窄袖短襦，下穿曳地长裙，在腰的左侧还垂有一条绶带，带上打有一结。贵族妇女穿的袍子宽大而且长，走起路来很不方便，常常要两个婢女在后面帮她们拉着袍角。一般的平民妇女多穿黑色的袍子。

元朝女性服装的腰带会起到束腰的作用，同时也产生了挤压褶皱。绘制时要注意服装褶皱的表现。

汉服，即华夏衣冠，又称汉衣冠、汉装、华服，是中国汉族的传统服饰，从黄帝即位（约公元前2698年）至明末（公元17世纪中叶）这四千多年中，以华夏礼仪文化为中心，通过历代汉人王朝推崇周礼、象天法地而形成千年不变的礼仪衣冠体系。

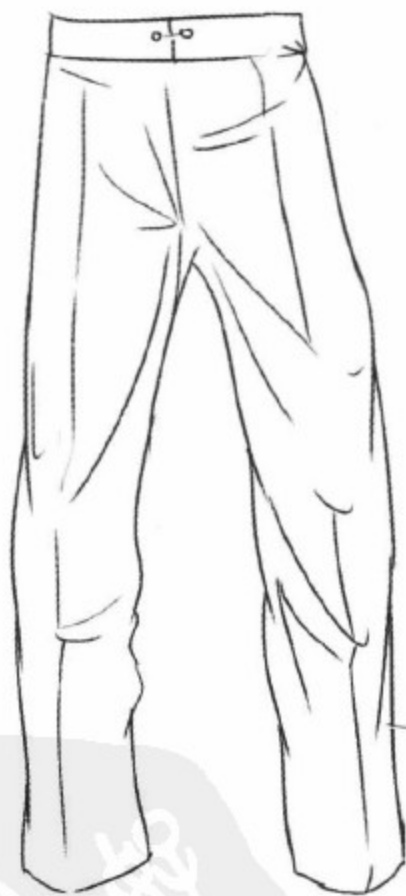
中国古代男性服饰

动作的发生处也是服装褶皱集中表现的地方
身体结构
男性服装可以先绘制内衬和裤子等里层的服装。
下身裤子结构
男子的长袍下会穿着较为宽松的布料裤子，裤子的颜色和外衣一致或略深
中国古代男性服饰
服装表现
花纹可以给服装添加更多的表现力，让服装更能配合人物。
装饰品
男式罩袍

长袍结构

宋朝的服装造型简洁，是中国历朝中比较朴实的一种。这与宋朝的世风相符。宋朝服装多为淡雅造型，男性为长袍，常佩戴发髻或帽子，女性多为长裙配以发钗。

东坡帽

东坡帽是宋朝特有的帽子。相传苏东坡平日喜爱戴这种帽子，众人效仿，后来就称其为东坡帽，是宋朝男性常戴的帽子。

布鞋

布鞋在中国有几百年的历史了，种类繁多。在宋朝，百姓日常穿布鞋。宋朝布鞋没有太多的纹饰，以简素著称。不同身份的人物会穿不同的鞋子。

长裤表现

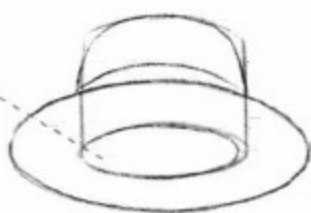
长裤在宋朝很流行，有些女性也会穿长裤。长裤质地柔软，穿着舒适。

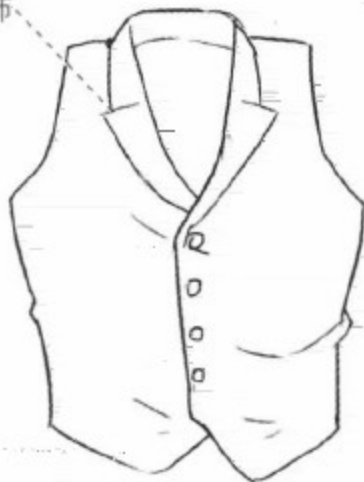
宋朝服装效果图

7.1.2 英国传统服饰

英国传统服饰在不同的时期发生着不同的变化。英国上流社会的生活注重典雅和严谨的贵族风格。受女装影响，男装时兴收腰、耸肩，神气十足。而女性的服饰多采用蕾丝搭配，显得繁复而美丽。

英国传统男性服饰

礼帽由上下两个半圆形拼合而成

礼帽是绅士服装造型中不可或缺的一部分，礼帽的样式以及质地都可以反映这个角色的社会地位以及受教育程度。

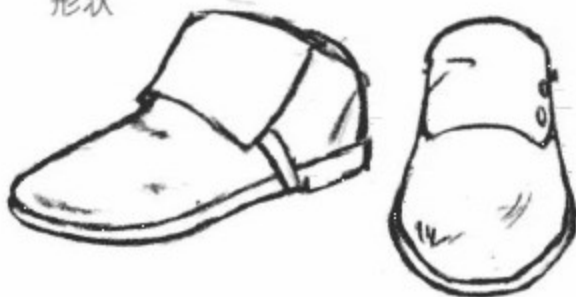
马甲背心是一种贴身的服饰

上身部分一般由衬衣、马甲、外套三部分组成。外套多为长身型的，领结或领巾是常见的装饰。此外，绅士们常戴着手套以保持手的洁净。

马甲背心

领结一般都是标准蝴蝶结的形状

领结

皮鞋

外套

绅士服装

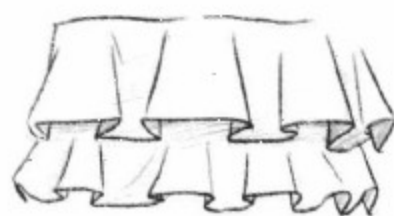
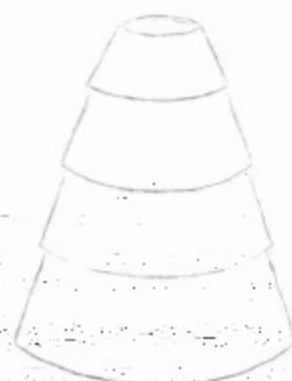
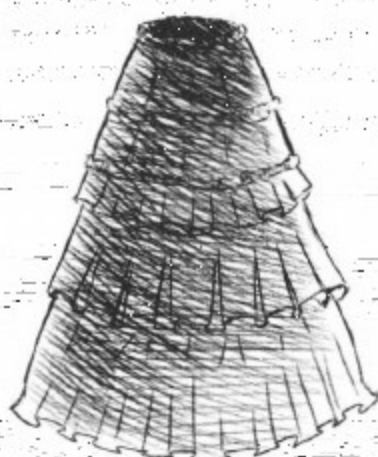
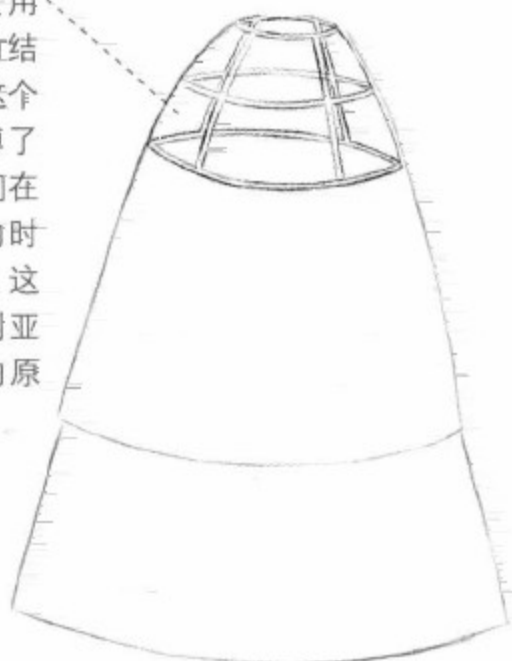
在工业革命之前，由于生产力的落后，服装的制作还基本停留在手工制作阶段。工业革命后，人们可以大规模地进行生产，而服装的造价开始下降，这是绅士服装普及的原因之一。而同时产生的问题是服装样式千篇一律。在绘制这类角色时可以自主添加一些独特的装饰来表现角色。

在英国，贵族是世袭的。一般贵族都是一方地主，拥有大量的金钱和一定的社会影响力。他们同样以家族的形式存在，所以很多贵族都会有自己的家族徽章或家族纹饰。贵族们穿着考究，他们的服装做工精良，表现出该家族的影响力和社会地位。

带有家族纹饰的服装是角色身份的表现。这类服装极具表现力。样式考究，制作精良是它们的特点。在绘制时要注意这些细节的表现。

巴洛克服装在造型上强调曲线，装饰华丽，不乏男性的力度，而活泼奔放中也难免矫揉造作。其华丽的纽扣、丝带和蝴蝶结以及花边围绕的饰边，成为其最显著的特点。巴洛克服装把服装部件完整地链接在一起，形成一种流动的、同一的基调，界限消失，整体感增强，表现出强有力的、跃动的外形特色。
领结
巴洛克服装常见的领结是多层方巾式的领结，这种领结富有层次感。有的也用折叠式的领结，结构复杂，但很有表现力。要根据角色的需要绘制和搭配，也可以自己设计绘制有特色的领结。
帽子
巴洛克服装搭配的帽子常常用华丽的羽毛装饰。羽毛用料讲究，颜色艳丽。
巴洛克式长靴看起来不太复杂，设计简练而不简单，十分具有古典气息
巴洛克服装
巴洛克长靴

英国传统女性服饰

长裙是一种平民化的服装，它是由维多利亚时代的女式裙子以及卡斯特长裙演变而来的。长裙加上蕾丝与人工缝合的褶皱，很好地凸显了女性的优雅与美丽。长裙的层次感是通过重叠缝合来表现的。在绘制的时候要留意这些细节的表现。

维多利亚风格指19世纪前期至20世纪初，英国维多利亚女王在位期间的服饰风格，该时代女性的服饰特点是较为保守严谨，大量运用束腰、高领等形式，不主张露出肌肤的设计。

宫廷服装兴起于路易十六的时代。那是个奢华的时代，贵族商人都在追求奢靡的生活，这也影响着服装的发展。这个时期法国宫廷服装样式的长裙在英国也悄悄兴起，宫廷长裙并不是只有宫廷中的女性才能穿着，作为一种时装样式，在富人之间也是很流行的。

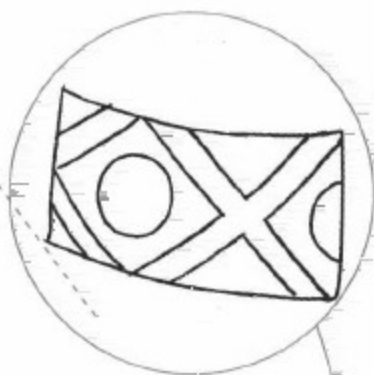
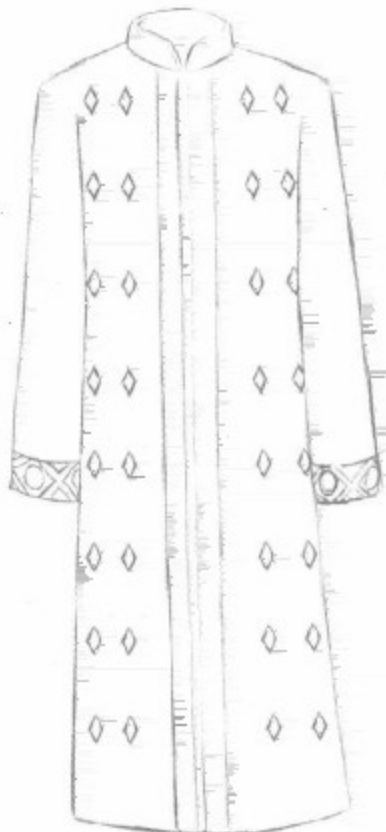
宫廷长裙

7.1.3 印度传统服饰

印度人的衣着打扮具有极其鲜明的民族特色，不同于其他民族。印度人顽强而自信地坚持着自己在服饰上的悠久传统和审美习惯，并不无自豪地向外部世界展示着印度服饰的美丽与雅致。

印度传统男性服饰

印度男子平常大多身穿无领或圆领的长衫和宽松的围裤"陶迪"，长衫不过膝。

在印度的传统中没有翻领这种结构，传统服装都是圆领或圆形立领的形式。在绘制时要注意这些细节。

印度传统服装之一的长衫种类繁多，它们通常都印有装饰花纹。长衫的质地有很多种，根据穿着的人物的身份地位的不同，其奢华程度也是有差别的。有钱人或贵族的长衫都是丝织品，拥有美丽而繁复的花纹。而一般百姓的长衫多为白色的棉质品。长衫的长度不会超过膝盖。在绘制的时候要根据角色的定位来绘制适当的服装。

在古印度，一般百姓是不穿鞋的。只有贵族或有钱人才穿得起鞋。他们常穿的鞋就是用柔软的棉质材料做成的，有的甚至是用丝绸做成的。这种鞋子柔软舒适，一般是在家中穿着。

在印度这种潮湿闷热的亚热带国家，人们的服装以宽松的造型为主。这样既凉爽又有良好的透气效果，这也是我们看到的大部分印度传统服装都是宽松的长袍的原因。

领口花纹结构　领口花纹设计　领口花纹效果

印度传统男性服饰

袖口花纹结构　袖口花纹设计　袖口花纹效果

通过人物的身体结构可以很好地把握住服装的表现。

服装的厚度体现在包裹身体的程度上。服装线条离身体线条越近，服装就显得越轻薄。

结构表现　造型效果

印度传统女性服饰

印度妇女的服装比较艳丽，主要有裙子、纱丽和紧身上衣等。裙子各式各样、五颜六色，有些绣上花纹，赏心悦目；有些镶上亮片，光彩照人。

印度传统女性服饰

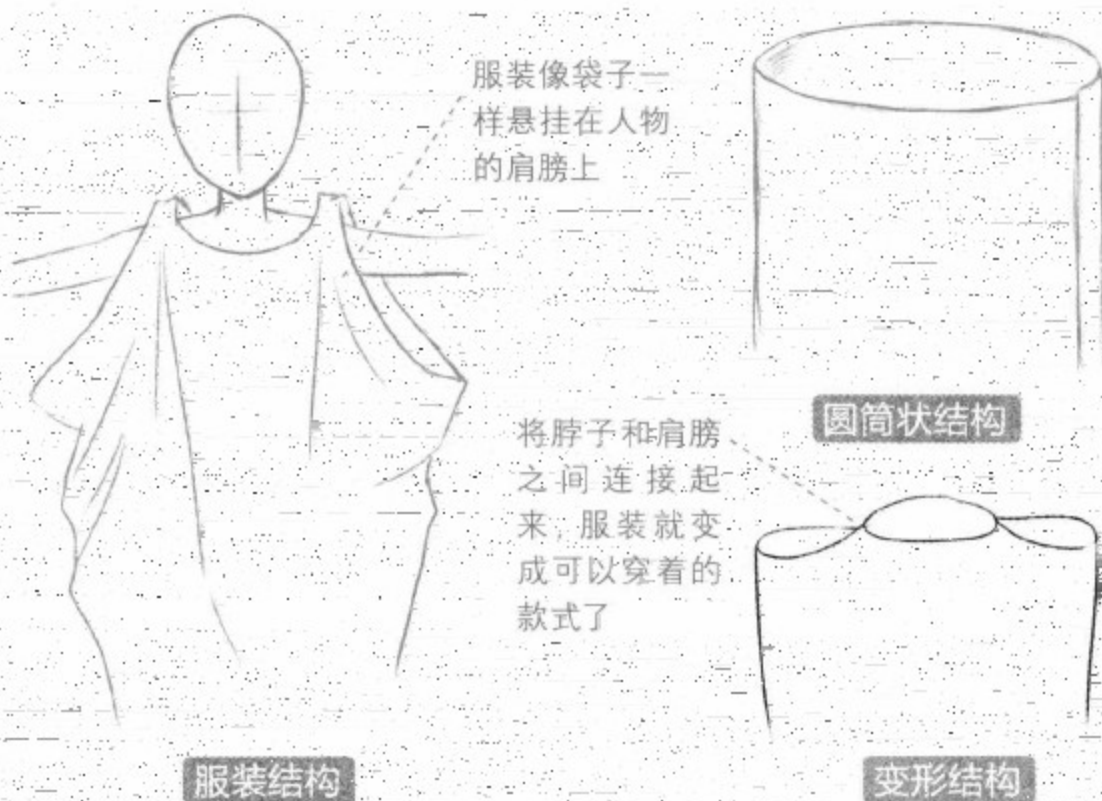
纱丽布料的长度一般为5~8米，宽度为1.25米，质地有普通棉布、闪光丝绸等，刺绣图案不拘一格，变化无穷。披戴方法雅致多样，因不同地区和个人爱好而有所不同，有的缠绕全身，有的连头裹起，有的看起来好像是穿长袍，也有的地区妇女把纱丽披到两腿之间，而最普遍的方法是披戴在肩膀上、打折并缠绕全身。

印度传统女性服饰

在印度，因为习俗的关系，妇女头上常披着纱巾。

7.1.4 古希腊服饰

在希腊服装史上，被称为“希顿”的服装有两种最常见的款式，这两种款式都是在从前那种横向对折后缝合套头式希顿的基础上发展起来的，一种叫多里亚式希顿，另一种叫爱奥尼亚式希顿。多里亚式希顿又叫佩普洛斯，在希腊语中是用来指一块布缝合成的衣服，后用来特指多里亚人穿的希顿。这是为了与希腊本土固有的一种希顿区别开来，也就是希顿的另外一种变化式样即爱奥尼亚式希顿的区别。

在绘制服装前应当了解服装的着装方式，这样才可以更好地绘制服装。古希腊服装的结构比较简单宽松，女性常将一块布料通过缝合再加上腰带制成服装。在绘制时可以看成把一块布料环绕身体一圈，在顶部分别缝合并留出头与手臂的缺口，然后通过腰带固定住布料形成裙装即可。

希腊服装的结构比较简单，可以看作一块悬挂在肩膀上的大布料。

将布料的结构由圆筒形结构压缩成变形结构，是绘制希腊服装的基础。

古希腊服饰的着装方式

在系腰带的时候把布料向上提使布料不坠落在地上

上提的部分在腰带部位形成堆积层，使服装看上去更有层次感

服装是宽大的一片式设计

古希腊服饰的布料比较完整，褶皱也会显得很长

❶ 把服装套在身体上，注意不要拖地。

❷ 用腰带把服装系紧，保证上半部分不会堆积起来。

❸ 整理着装，完成。

古希腊女性服饰

这种服装的特点在于手臂上的结点，让服装看上去很别致，其着装方式和一般的古希腊着装方式是一样的。

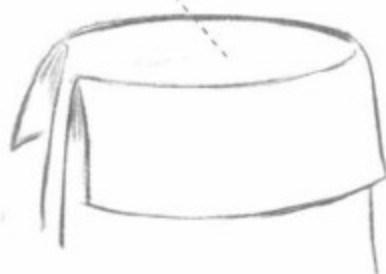
多里亚式希顿用一整块布横向对折制作，不需要裁剪。

人物稍稍向后倾斜，展现出身体的曲线

人物结构

人物的上衣是层叠的圆柱状，垂搭在前面的部分起到了很好的装饰效果

布料结构

在实际穿着中，这种服装是很容易走样的，而在绘制过程中要尽量绘制得美观一些

腰间褶皱

这种服装是由单块布料制作而成。在胸部有折叠成两层的布料围绕一圈，制成带有层次感的服装效果。

绘制时注意腰带位置的褶皱表现，松弛的布料会在腰带位置产生堆积褶皱

服装结构

多里亚式希顿

穿爱奥尼亚式希顿不像穿多里亚式希顿那样在身体两侧留敞开的侧缝，将系腰带的位置上移，使整体造型显得更加古典、柔美、优雅。

爱奥尼亚式希顿

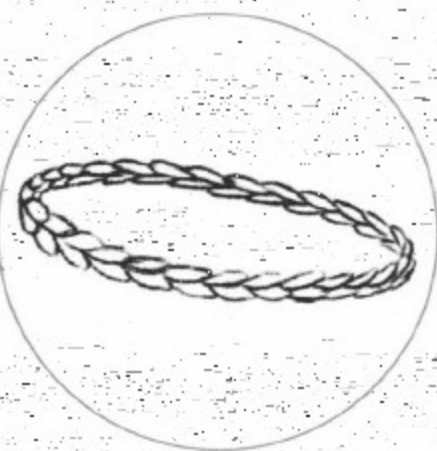
希腊人的服装也发生着变化，从别针发展到扣环，服装的样式变得复杂，身上的配件也开始变得华丽。希腊进入以雅典为代表的共和制城邦时代后，文明与物质的发展为服装的发展提供了动力。人们的穿着开始不仅限于朴素的水平。

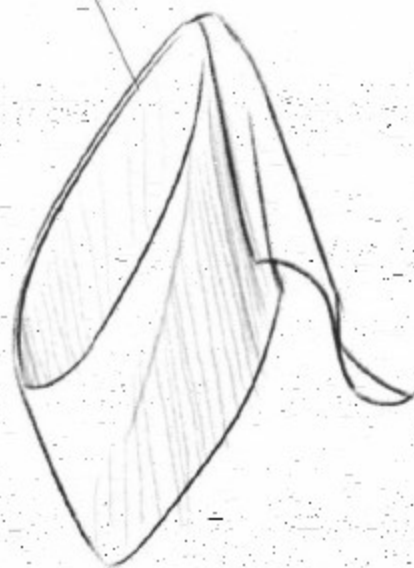
臂环结构

臂环造型

臂环花纹

可以为角色添加一些装饰性的道具来衬托服装，同时使角色更具特色。

古希腊女性服装

头环

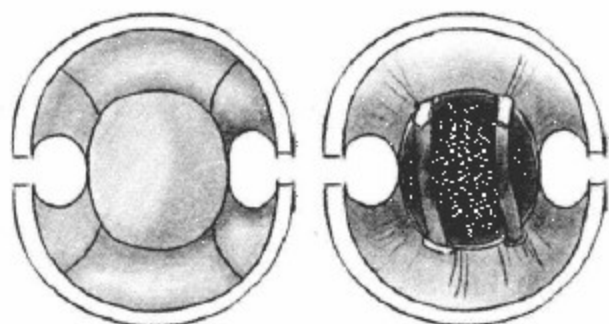
头环这种装饰性物品不仅可以用于固定发型，同时也可以突出女性的特征。希腊头环常用橄榄枝做成，有的也用金属模仿橄榄叶的造型制作。在希腊神话中，很多神和半神都会佩戴象征身份的头环。

披肩结构

披挂或缠绕在身上起装饰作用的棉质或纱质布料，在古希腊很受欢迎。

古希腊男性服饰

古希腊男性的服饰风格和女性的很相近，都是以单块布料制作而成，在穿着方法上也是一样的。

古希腊男装

在古希腊，战士或军人还不是一种职业。男人们在需要的时候就会披盔戴甲集结起来保卫城邦，所以，几乎每家男性都会有一套战甲。希腊战士的战甲主要以硬皮革为主，有钱人还会佩戴一些金属护具。他们的头盔上有鬃毛，这也是后来罗马军队的标志之一。

古希腊战士用的盾牌上左右都有两个圆形缺口，这是为方便伸出长矛而设计的。古希腊的战士不仅会使用剑，在中远距离也会使用随身携带的矛或标枪向敌人进攻。

皮裙结构

古希腊战士

穿着不同古代服饰的角色展示

❶ 中国古代服饰

❷ 日本古代服饰

❸ 希腊古代服饰

❹ 印度古代服饰

特训练习

唐装美女的画法

❶ 先绘制出人物的造型草稿图。

❷ 根据草图画出人体结构图，标出五官位置和手部细节。

❸ 在结构图的基础上绘制人物五官及发际线位置。

❹ 根据结构图和草稿勾画出人物的服装及头部的具体细节。

❺ 确定好服装后就可以开始细化角色造型了。

❻ 在进一步完善造型后就可以绘制服装的材质表现。

❼ 确定好服装的材质表现后就可以开始明暗关系的表现了。

❽ 最后通审全图，完善细节，完成绘制。

07.2 现代服饰

服饰的发展经历了一些较大的变化，出现了现代简约的设计。下面我们来看看现代服饰的种类和特点。

技术专栏

服饰的空间感表现

在画人物造型时，会给人物添加各种服饰，但是在画的时候要把握一个要点，那就是要考虑到服饰都是穿在人物身上的，拥有立体空间感。要表现好空间感，就要仔细揣摩袖口和褶皱的表现。

人物结构图

要画好一个角色的服饰，首先要画出角色的身体结构。

贴身服装

然后再根据需要在身体结构图的基础上添加衣服，贴身的短袖会比较靠近身体结构线，这是符合实际规律的。

外套

如果是外套，就要与身体结构线有一定距离，因为衣服有厚度，而且外套的质感较硬，不贴身，会被身体结构撑起来。

7.2.1 休闲服

人们的衣服从简单到复杂再到现在的舒适合身，不停地在变化，尤其现代服饰千变万化，其中休闲服是人们最常穿的服饰，而且不同季节有不同的休闲服饰，所以接下来我们来看一下漫画中休闲服的绘制。

女性休闲服饰

将女性的双腿画得修长一些，可以拉长整个人物的身体比例

人体结构

长裤和风衣的搭配显得成熟而又随意

服装结构

休闲服

休闲外套

休闲外套没有固定的样式，通常在设计师的设计中都会带有一些个性元素。在绘制时可以自己设计些独特的东西来增加角色的魅力。

高跟鞋

女性常穿的高跟鞋款式多种多样，选择适合的鞋子可以为人物增色。

07

春夏季的休闲服相对贴身一些。在表现这类服装时要注意服装的厚度表现与褶皱表现，上衣褶皱的产生与身体的轮廓及动作有关。

春夏季的女性休闲服常配以短裙。短裙的材质多种多样，常用的主要是棉质牛仔布。

装饰性手镯可以更好地体现出角色的性格特点。我们在绘制服装时可以设计些与之搭配的饰品。

男性休闲服饰

男性休闲服主要以不同的服装搭配为主，通过不同的服装表现出角色的性格特点。在绘制的时候也可以自己设计添加一些个性的造型来配合和提升角色的形象。

人物结构

男性休闲服

休闲夹克

男性休闲服讲求个性的表现，搭配也是多种多样。休闲夹克适合秋冬季穿着，夹克可以使人物看上去更为修长。夹克的质地各不相同，不同的款式和质地也可以表现出角色的性格特点。

服装结构

休闲皮鞋

休闲皮鞋是男性常穿的一种休闲鞋，它适合各种地形，穿着舒适。

7.2.2 制服

制服是规定学生在学校统一穿着的服装。基本上每个学校都有自己的校服，校服体现了学生的特点及风貌。学生制服有许多种类，按季节分有夏装、春秋装和冬装。

女生制服

最常见的女生制服是水手服。无论春夏秋冬下身几乎都是穿裙子。女生裙子的长度一般不超过膝盖，下面搭配的短袜一般也不超过膝盖，百褶裙和泡泡袜是常见的搭配。

垫肩的表现

有的西装款式的校服会有垫肩结构。在绘制时要注意这些细节的表现。

百褶裙

百褶裙也有冬装和夏装之分。冬装的百褶裙会厚实些并且要长些。有的校服也会搭配其他裙子，但都会有人工制造的褶皱，在绘制时要注意这些褶皱的表现。

双腿分开的少女，站姿十分稳定，看起来比较强势

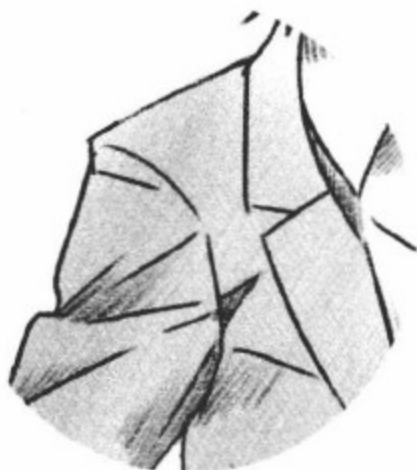
人物结构

百褶裙的下摆在膝盖以上

女生制服

服装结构

男生制服

漫画中常见的男生制服有中山装和西服，下身多为长裤。根据季节和地区的不同会有所区别。

注意人物服装的肩部表现。在绘制的时候要把服装的厚度表现出来。男性服装肩部可以绘制得坚挺一点，以凸显男性的特质。

皮鞋是学生制服的装备之一，所有的校服都可以搭配皮鞋。不同的学校也有不同的皮鞋，但样式大致相同。在绘制皮鞋时要注意材质的表现。对一些特殊的角色也可以绘制其他鞋子。根据角色的表现需要，可以为角色搭配不同的鞋。

7.2.3 运动服

运动服装是专用于体育运动竞赛的服装，通常按运动项目的特定要求设计制作。另外常见的还有各种室内运动和户外体育活动用的服装。

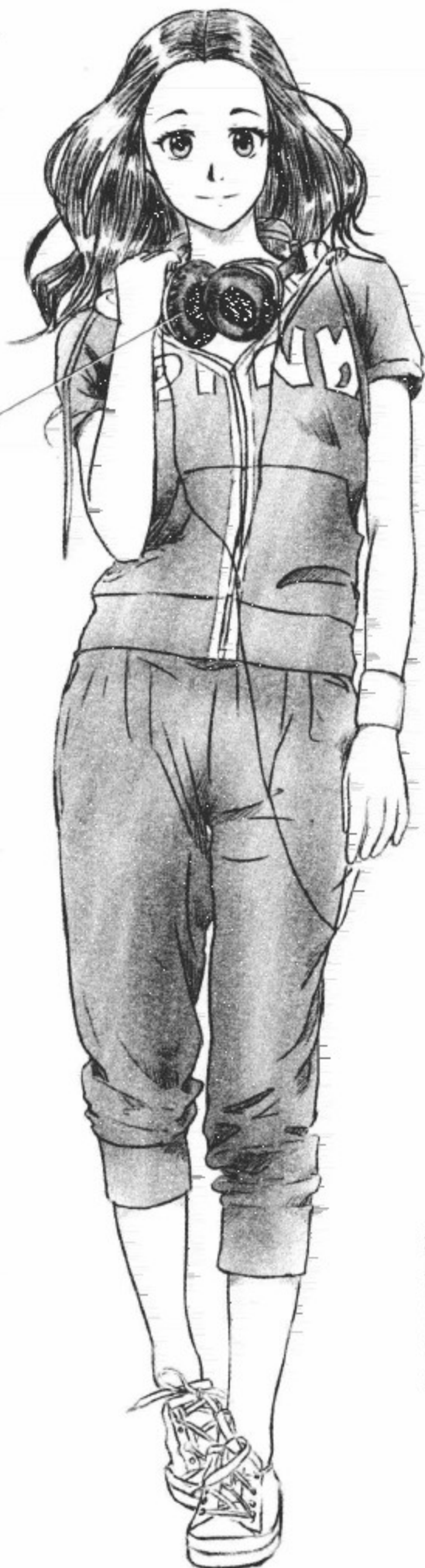
女性运动服

女性运动服在宽松的同时也能体现出身体的曲线。另外女性运动和男性有所区别，因此运动服的分类也有所不同。

运动耳机

现在很多人在运动的时候都喜欢听音乐，这类造型也会出现在动漫中。我们在绘制运动服装的时候可以考虑将一些流行元素加入其中来增加生活感。

棉质运动衣

带兜帽的棉质运动衣是最常见的运动服装之一，棉质服装的优点在于穿着舒适且吸汗。

女性运动服

女性的胯部向肩膀的反方向倾斜，能最大限度地展现出身体的曲线

人物结构

运动裤的腰部是用松紧带收紧的，所以腰部的褶皱会比较多

服装结构

女性运动装

吊带背心

护腕

护腕是在运动中保护手腕的装备，主要是棉质的。绘制时注意护腕厚度的表现。

服装结构

短裤

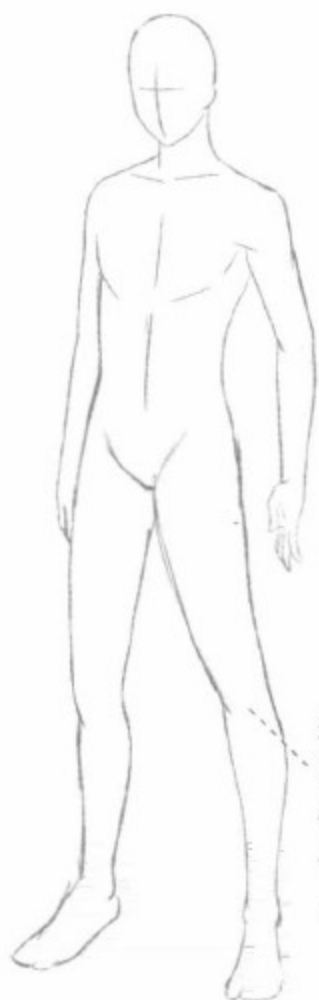
运动短裤和护腕都是常见的运动装备。在运动服装中短裤出现的频率最高，各种运动中基本都会出现短裤的身影。短裤构造可以让人很方便地做出下身动作，这也是为什么短裤在运动服装中这么常见。短裤的制作材质很多，主要以棉质和人造纤维为主。

男性运动服

男性运动服主要以宽松的棉质服装为主。搭配贴身吸汗的T恤和柔软的长裤。

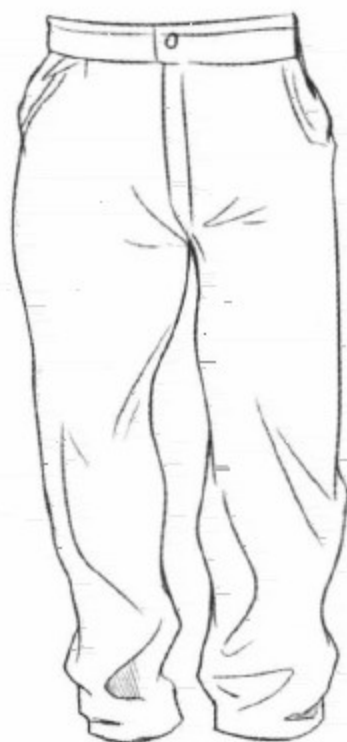
关节放松，四肢自然下垂的站姿会让角色显得比较放松

入物结构

绘制服装时要注意服装褶皱的表现；宽松的长裤会在脚部产生堆积褶皱。不同的材质在褶皱的表现上也是不同的

服装结构

绘制帽子时要考虑到头发的厚度，不同厚度的头发戴上帽子后的状态是不一样的

男性运动休闲服

卫衣

运动长裤

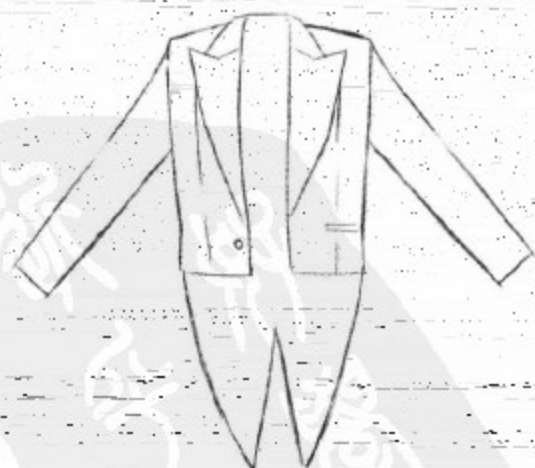
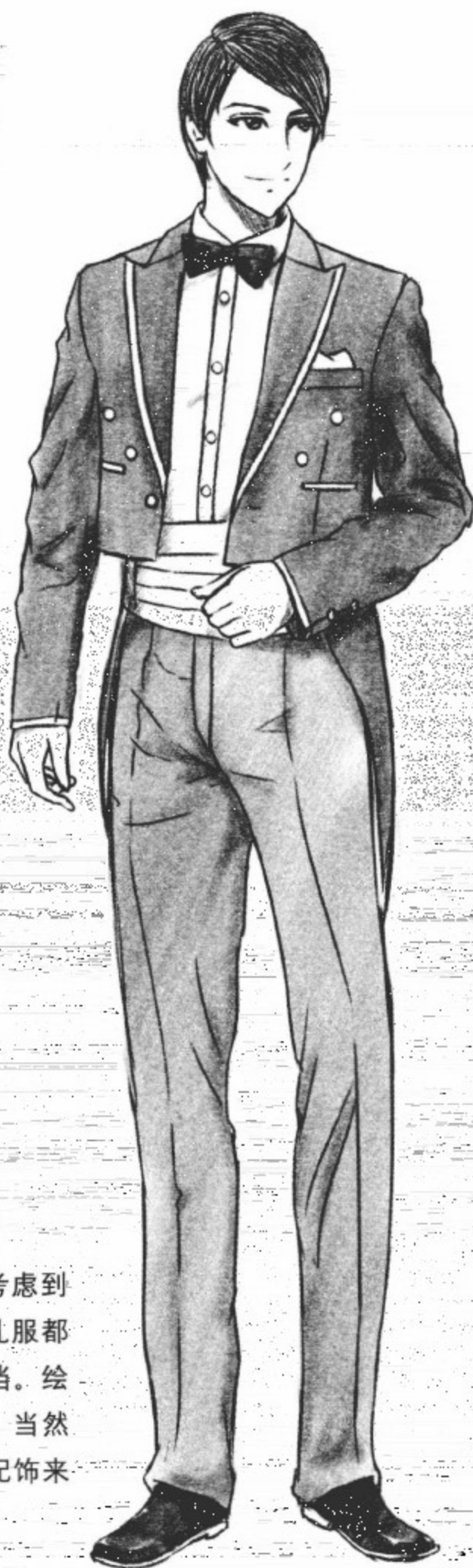
慢跑鞋

晨跑的人常穿慢跑鞋锻炼，慢跑鞋的质地一般都比较柔软。

7.2.4 礼服

礼宴服装即礼服，是指在某些重大场合上参与者所穿的庄重而且正式的服装。根据场合的不同，可以分作传统礼服、小礼服、裙套装礼服、婚礼礼服等。

男性礼服

传统礼服产生于西方社交活动中，在晚间正式聚会、仪式、典礼上穿着的礼仪用服装。男性礼服基本为黑色、深色和白色。最正式的礼服衬衫为白色。领带或领结的花纹花色多样，鞋子根据服装颜色有许多不同的搭配。

礼服在设计上通常都会考虑到穿着时的舒适度。很多礼服都是量身定做的，面料高档。绘制时要注意材质的表现。当然也可以设计一些个性的配饰来使角色更具有特色。

女性礼服

女性的礼服大致分为传统礼服和小礼服。传统礼服裙长及脚背，面料注重垂坠感，颜色以黑色最为庄重。西式长礼服袒胸露背，呈现女性风韵。中式晚礼服高贵典雅，蕴含特有的东方风韵。

礼服是在晚间或日间的鸡尾酒会、正式聚会、仪式、典礼上穿着的礼仪用服装。一般上半身比较修身，裙摆非常大或者长，适宜年轻女性穿着。搭配的服饰适宜选择简洁、流畅的款式，着重呼应服装所表现的风格。

女性礼服上常常会绣有繁复而美丽的花纹样式来增加服装的美感，同时衬托出女性人物的魅力与优雅。各种美丽的花纹也是礼服的一大看点。

7.2.5 演出服

演出服各式各样，根据演出的需要会有所不同。基本上它们的共同点是都有夸张、绚丽的服装造型和鲜艳明快的色彩，再配上闪闪发光的装饰品，让人过目不忘。

女性的演出服

风格独特的特型服装一般出现在特殊主题的表现场合。这些服装造型夸张，有很强的表现力，做工考究，一般都是定做的，只在特定的环境和场合才会出现。

演出服中充满了个性化的设计。这些非常规的设计带有很强的视觉感，让人眼前一亮。而这些设计也是由普通的常见造型变化而来的。在绘制时可以添加些个性化的元素进去。

实例展示 Examples show

穿着不同现代服饰的角色展示

特训练习

绘制身着休闲服的男子

❶ 先构思出人物的动态草稿及服装样式。

❷ 在草稿的基础上绘制出准确的人物动态结构。

❸ 在结构的基础上绘制五官及发际线位置。

❹ 在结构图的基础上绘制人物的服装。

添加服装的褶皱及纹饰，让服装显得更真实。绘制褶皱时要注意褶皱产生的地方及产生的原理，这样才能绘制出更真实的褶皱

❺ 进一步细化人物的服装细节并绘制出人物的发型。

不同的材质在表现上会有所差别，在绘制的时候注意这些细节的表现可以使服装看上去更真实

❻ 细节添加完成后我们就可以着手绘制服装的材质表现了。

明暗的表现让人物更有可看性，同时也使人物更立体。绘制明暗时先要确定光源的方向。固定光源下的明暗表现是最简单的

❼ 为人物添加阴影，使人物拥有明暗对比的效果，增加立体感。

❽ 通审全图，完善细节，最终完成绘制。

07.3 盔甲

在绘制幻想类型的漫画时，常常会画到人物身披盔甲的造型。从古至今盔甲有很大的变化，中国和国外的盔甲也有材质和造型上的区别，幻想漫画中的盔甲则融合了传统盔甲的一些基础造型，通过合理想象的变形使之看起来更合理。

技术专栏

盔甲的质感表现

盔甲一般都是金属制成的，绘制时要通过光影和线条来表现不同的金属质感，下面我们来看具体实例。

金属本身具有良好的反光效果，这就是金属在打磨后会闪闪发亮的原因。

抛光金属球质感

金属质感

同种金属在不同形态下的表现也会有所差别，打磨后的金属更有光泽，而锈蚀的金属就没有明显的光泽。

粗糙金属质感

不同金属铠甲的质感表现

穿着盔甲的男性角色一般都有着强壮的体魄

人物结构

盔甲一般都比较厚重，边缘的线条要远离身体的轮廓线

铠甲结构表现

排线比较多，反光的部分较少，看起来有灰铁质感

灰铁质感表现

排线效果较少，盔甲显得比较亮，看起来有精钢的效果

精钢质感表现

金属的高光一般出现在锐利的部分或受光面。

精钢质感

灰铁质感

不同材质的金属对光线的反射效果是不同的。

7.3.1 传统盔甲

传统盔甲是人类在武力冲突中保护身体的器具，也叫甲胄、铠甲。其中盔与胄都是指保护头部的防具；铠与甲是保护身体的防具，主要用来保护胸腹的重要脏器之用。

中国传统盔甲

中国的传统盔甲是中国古代战士的护身服装。盔，护头；甲，护身。多用金属制成，也有用藤或皮革做的。常见的是，锁子甲，又称"环锁铠"，一般由铁丝或铁环套扣缀合成衣状，每环与另四个环相套扣，形如网锁。

常见的传统铠甲由肩甲和胸甲构成。胸甲常由小块的片甲缝合而成。这样的结构可以方便战士做出各种动作。

胸甲结构

剑柄上的花纹样式是为方便抓握而设计的。

剑柄结构

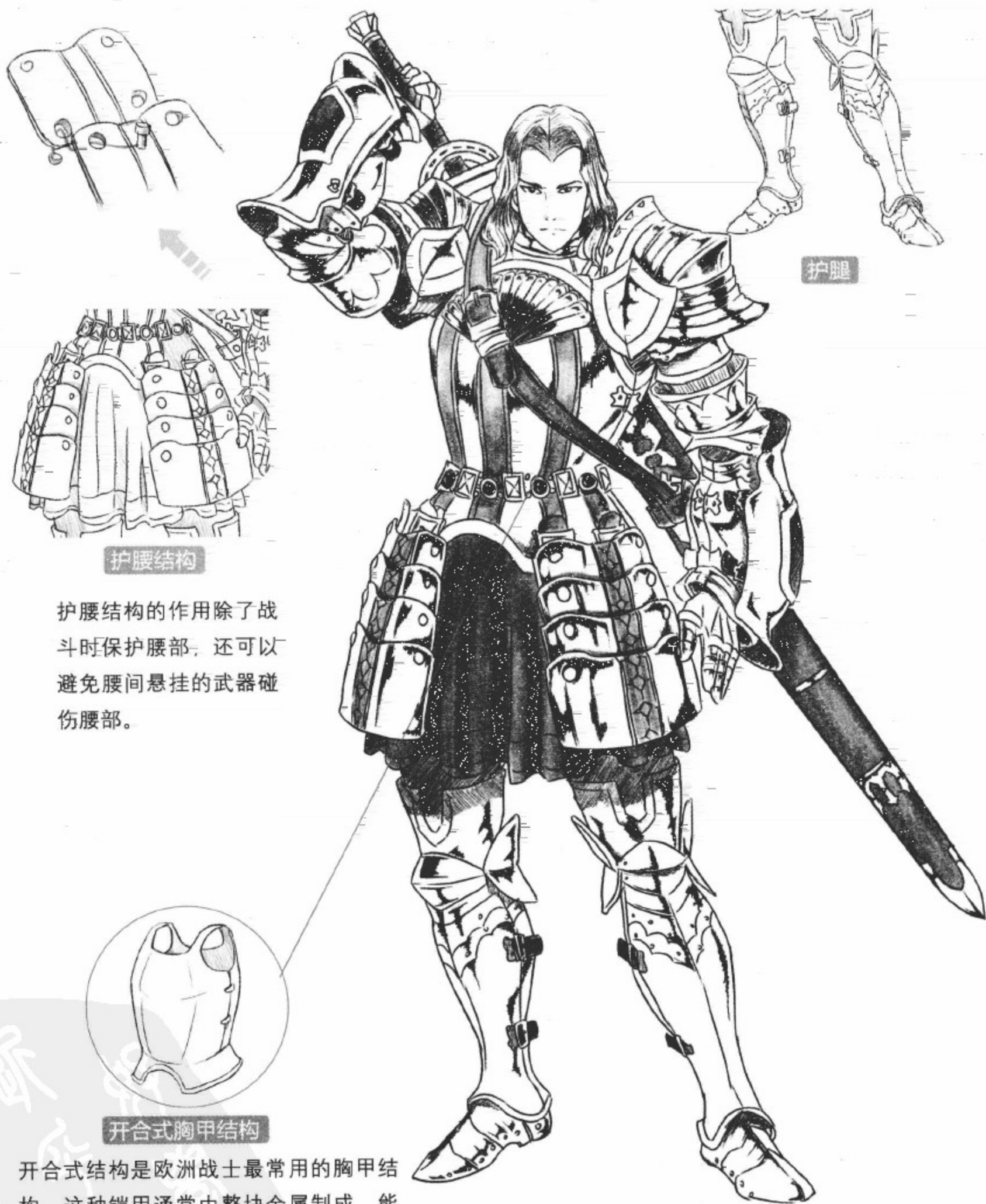
在靴子内还有一层绑腿。绑腿可以使战士的运动更灵活，让肌肉的爆发更充分。有点类似于现代的护腿的作用。

绑腿结构

中国传统盔甲

欧洲传统盔甲

欧洲传统盔甲的设计精良，让骑士可以保持令人惊讶的灵活度，穿着盔甲的骑士即使倒在地上也可以轻易地起身再战。根据文献的记载和描绘，穿着盔甲的人甚至可以做出倒立和其他轻巧的体操动作。

护腿

护腰结构

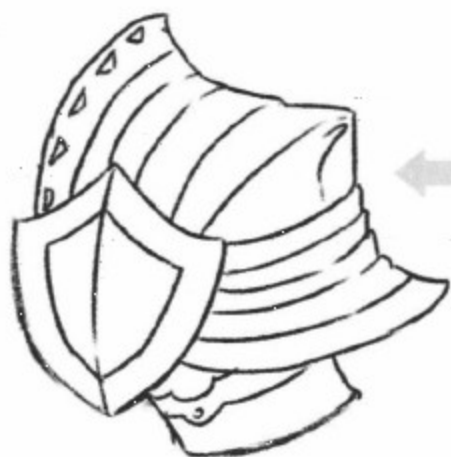
护腰结构的作用除了战斗时保护腰部，还可以避免腰间悬挂的武器碰伤腰部。

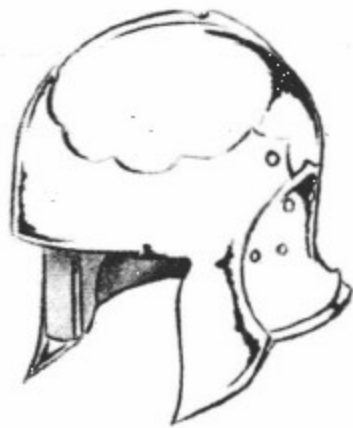
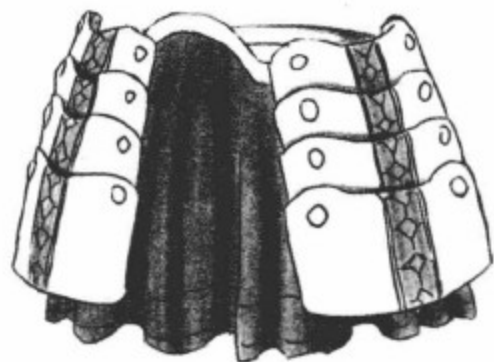
开合式胸甲结构

开合式结构是欧洲战士最常用的胸甲结构。这种铠甲通常由整块金属制成，能很好地保护战士的身体。

欧洲传统盔甲

7.3.2 奇幻盔甲

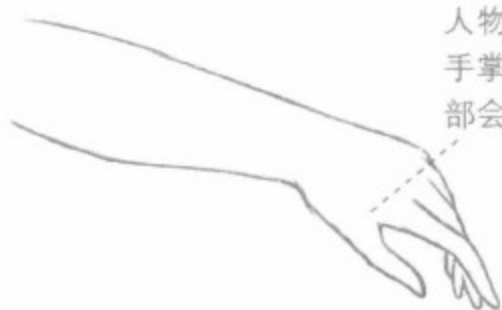
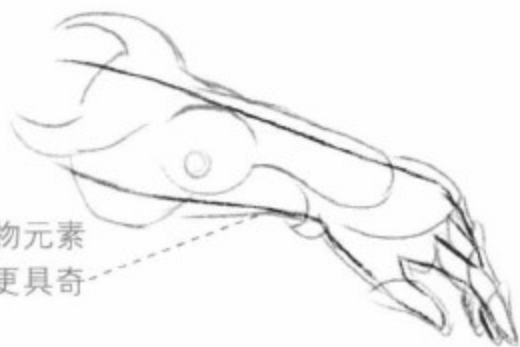
奇幻类的盔甲是在传统盔甲的结构基础上演变而来的。奇幻类的盔甲既能看见传统铠甲的影子又有自己的特色。这类盔甲在表现上通常都会加一些幻想元素。

传统盔甲的肩部

奇幻盔甲的肩部

传统盔甲的头盔

传统盔甲的护腰

奇幻盔甲的护腰

奇幻盔甲的头盔

奇幻类的盔甲上常会看到一些动物元素。通过不同的配件和更为张扬的设计，营造出了自成一派的风格。

护腕的绘制

❶ 绘制出手臂的结构。

❷ 设计出手臂处盔甲的造型样式。

❸ 进一步细化手臂处盔甲的造型。

❹ 添加盔甲的材质表现。

男性奇幻盔甲

男性的盔甲拥有更多的厚重部件，这些部件是重型战士的标志。他们的盔甲牢固抗打击能力强。

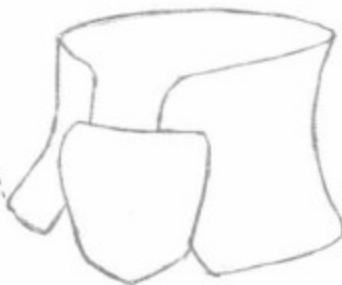
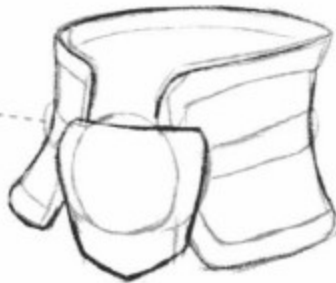
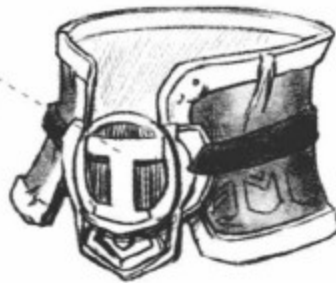
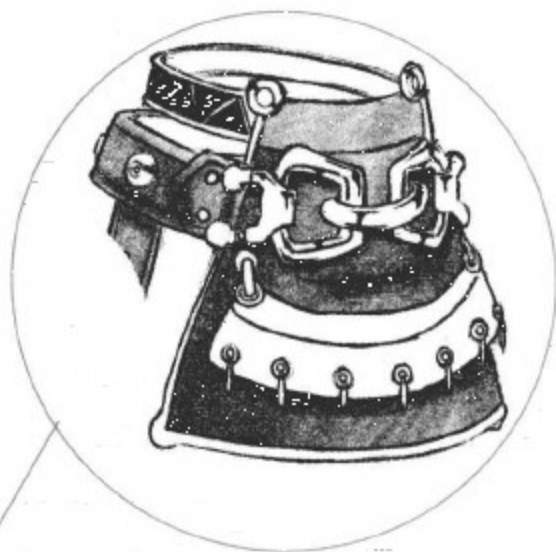
女性奇幻盔甲

女性的盔甲更多地表现女性的身材以及方便灵活运动的特点。女性的盔甲比较轻盈坚固，是灵敏性战士的标志。

胸甲结构

胸甲的种类很多。根据不同的分类方法有不同的用途。有的胸甲属于轻甲，有的是重甲。轻甲材质多为皮革，重甲材质多为金属。不同种类的胸甲在造型上会有很大的差别。在绘制时要注意表现出这些细节。

护腰的绘制

盔甲护腰一般是圆筒形，下摆稍微展开

❶ 先绘制出护腰的结构特征以便于在结构上进一步设计造型。

❷ 在结构的基础上设计出护腰的大体造型。

❸ 完善护腰造型设计，添加细节和材质表现，完成绘制。

腰带表现
环扣是常见的连接方式。通过一定程度的夸张和组合，也可以把它运用到服装表现上。与皮带结合可以表现得更好。
臂环的绘制
臂环是细长的圆柱体
❶ 先绘制出臂环的结构特征，以便于设计臂环的造型和添加细节。
❷ 设计臂环的造型。根据自己的喜好和角色的需要来设计。
用三角形的花纹来增加臂环的华丽度
❸ 细化设计添加材质效果，完成绘制。其他服装配件也使用同样的绘制方法。

奇幻盔甲造型2

女性奇幻盔甲可以设计得更现代化一些。

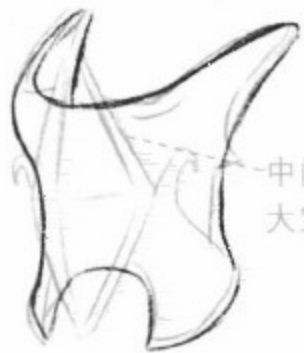
胸甲

敏捷类型的角色其胸甲都是用比较轻的材质制作的。这样可以减少人物的负重，但轻便的材料同样也减小了盔甲的防护能力。这类盔甲多为马甲造型，通过连扣或皮带固定。

护膝的绘制

❶ 绘制出护膝的结构特征。通过结构可以更好地设计和绘制护膝的造型。

护膝的结构比较简单，所以要在形状上设计得华丽一点

❷ 在护膝的结构基础上设计出护膝的造型，在绘制时可以参考传统盔甲的护膝造型并加以改造。

中间画上菱形的大宝石

❸ 在造型设计的基础上继续深入细化护膝的表现，添加材质光泽等。让护膝看上去更立体真实。

宝石的四个面不要全部涂黑，留出一个纯白的反光面，会显得比较有立体感

奇幻盔甲造型3

穿着不同盔甲的角色展示

1 轻便的弓箭手盔甲

2 重在防守的卫士盔甲

3 攻守兼顾的武士盔甲

4 重在攻击的战士盔甲

特训练习

战士盔甲的画法

在绘制草稿的时候可以将人物的大致结构一起绘制出来，方便我们确定草稿的结构

❶ 构思并绘制出人物的动作动态草稿。

绘制人物的动态结构时要把道具一起绘制出来，这样才能准确地把握人物的动态

在绘制结构图的时候需注意刀与人物之间的透视关系

❷ 在草稿的基础上绘制出人物的结构图。

在绘制五官时就可以决定角色的表情了，需要以人物的职业和当前状态来确定人物的表情

❸ 通过结构绘制出人物的五官草稿。

绘制盔甲时需要注意盔甲是有一定的厚度的，并且盔甲与人物身体之间也存在一定的间隙

在草稿的基础上细化最初的服装造型，添加更多的细节，使其更为吸引眼球

❹ 画出盔甲轮廓草图，注意盔甲的特点和外形，细化武器草图。

❺继续深入，勾画出盔甲的细节线条。

❻绘制出盔甲的材质表现。

❼从道具开始添加人物整体的明暗效果细节。

❽通审全图，完善细节，完成绘制。

第8章

整体设定使角色具有真实感和感染力

塑造漫画角色时，整体的设定更能体现出角色的完整性。通过人物头部、发型、身材、服饰、道具等多方位的设计，让角色更具真实感和感染力。本章，我们将会列举不同的角色类型来讲解整体设定的方法和技巧。

08.1 利用设定使人物变得真实

通过角色的头部、发型、身体及服装的整体设定，能更好地体现出人物的特征。这一节中，我们将讲解不同人物角色的整体设计，使人物形象更为饱满和真实。

技术专栏

角色设定的方法

在进行角色设定的时候，可以根据不同的方法进行。例如以周围的人物为原型进行加工创作，或者天马行空地想象，创造出具有魅力的角色。

根据真实题材进行设定

设定一个高中生少年

年龄：17岁

喜好：看书以及听音乐

着装风格：经常着校服，配挎包。

出入场所：学校与图书馆

呈倒三角形

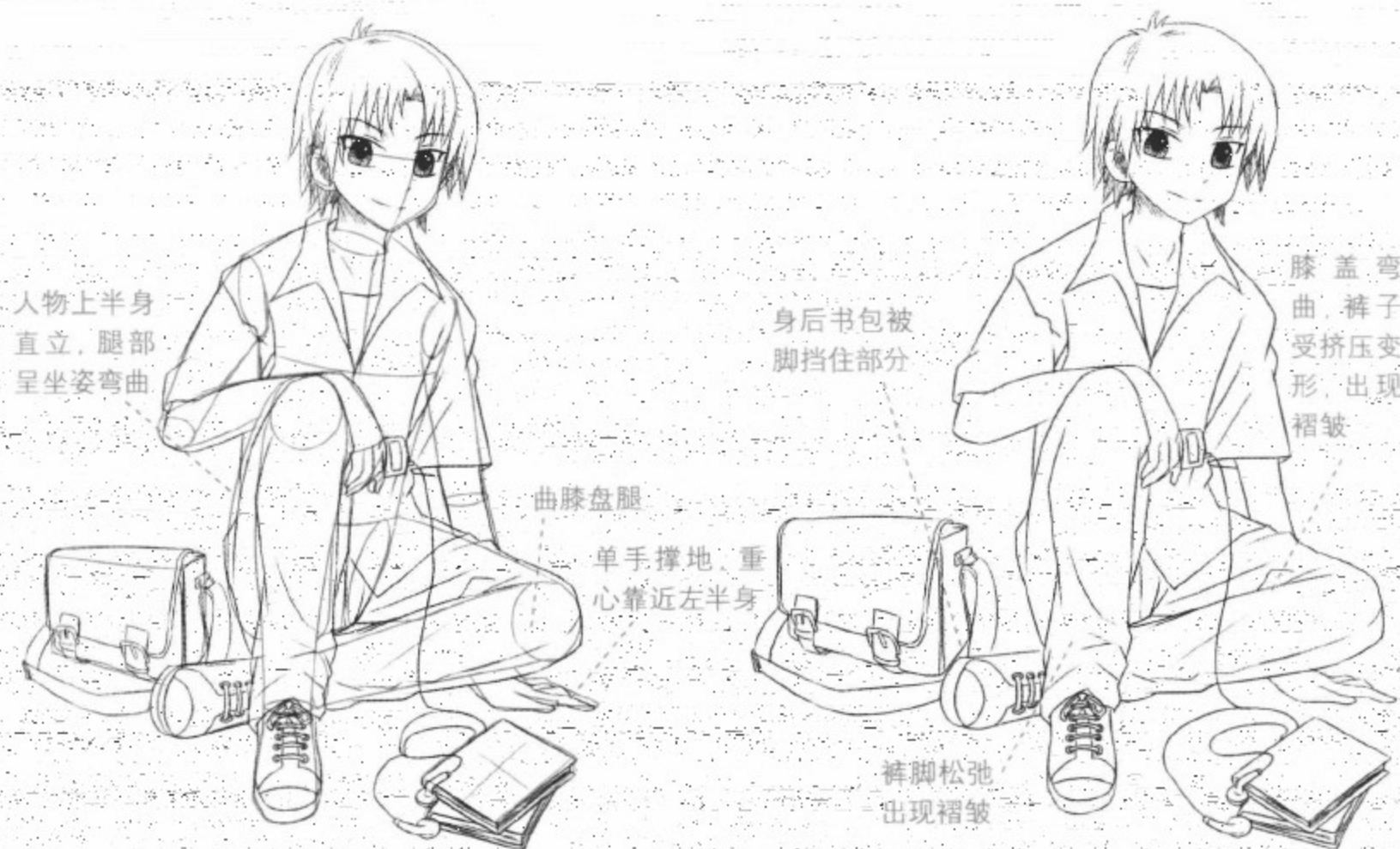
肩部较宽

胯部较窄

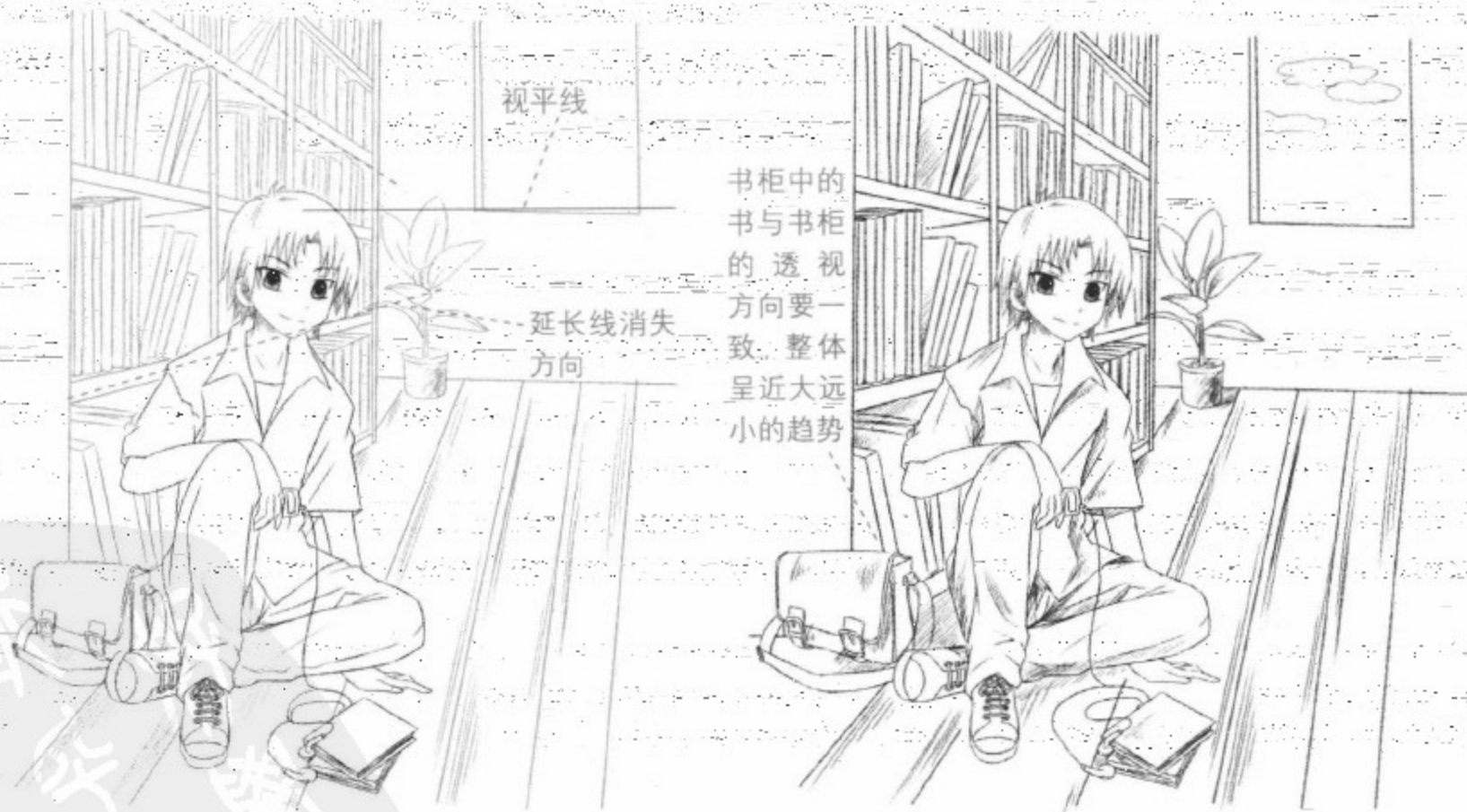
高中生人体结构图

体态为一个处于生长阶段的高中男生，身材较为匀称，肩部较宽，胯部较窄。

设定好人物之后，为其设计一个场景：一个喜欢安静的高中男生，常常一个人在图书馆一角席地而坐，一边听音乐一边看书。

高中生少年的绘制

❶ 绘制出人体以及道具的结构，在此基础上绘制出外形轮廓。

❷ 去掉结构辅助线，保留勾出的外形轮廓。

图书馆书柜下面的一角，书柜与空间的透视，最终消失在远处的一点上。

❸ 根据人物的性格与文字表述，为其添加一个协调的背景。

❹ 勾出背景的线条，添加适当的细节与阴影效果后完成。

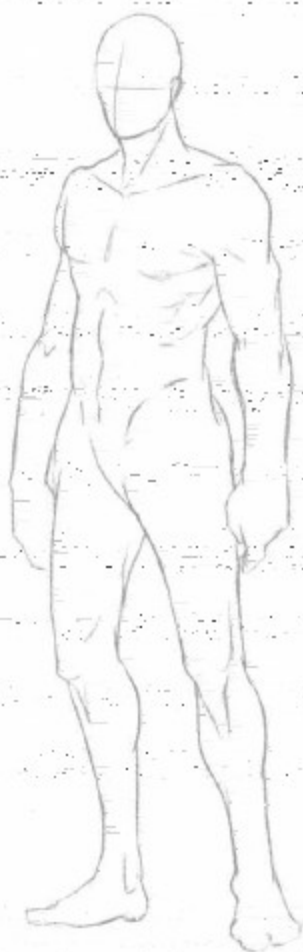
08.2 神秘隐士

“士”指有学问的人，“隐”自然是指隐居。因此，有才能、有学问，能够做官而不去做官也不为此努力的人，才叫“隐士”。简单来说，隐士是指隐居不仕之士。他们因此不被人了解，更体现出其神秘的特质。

8.2.1 造型设定

在塑造隐士的造型时，要充分体现其神秘莫测的特质。不问世事的人，通常有种不食人间烟火的气质。隐士脸上常有风轻云淡的表情，而举手投足间又显得清新淡雅。下面就让我们一起来创造神秘隐士的造型吧！

隐士人体结构图

正面

半侧面

将隐士的外形设定为一个肌肉较发达的成年男性，在肢体上可以适当体现出这一特点来。

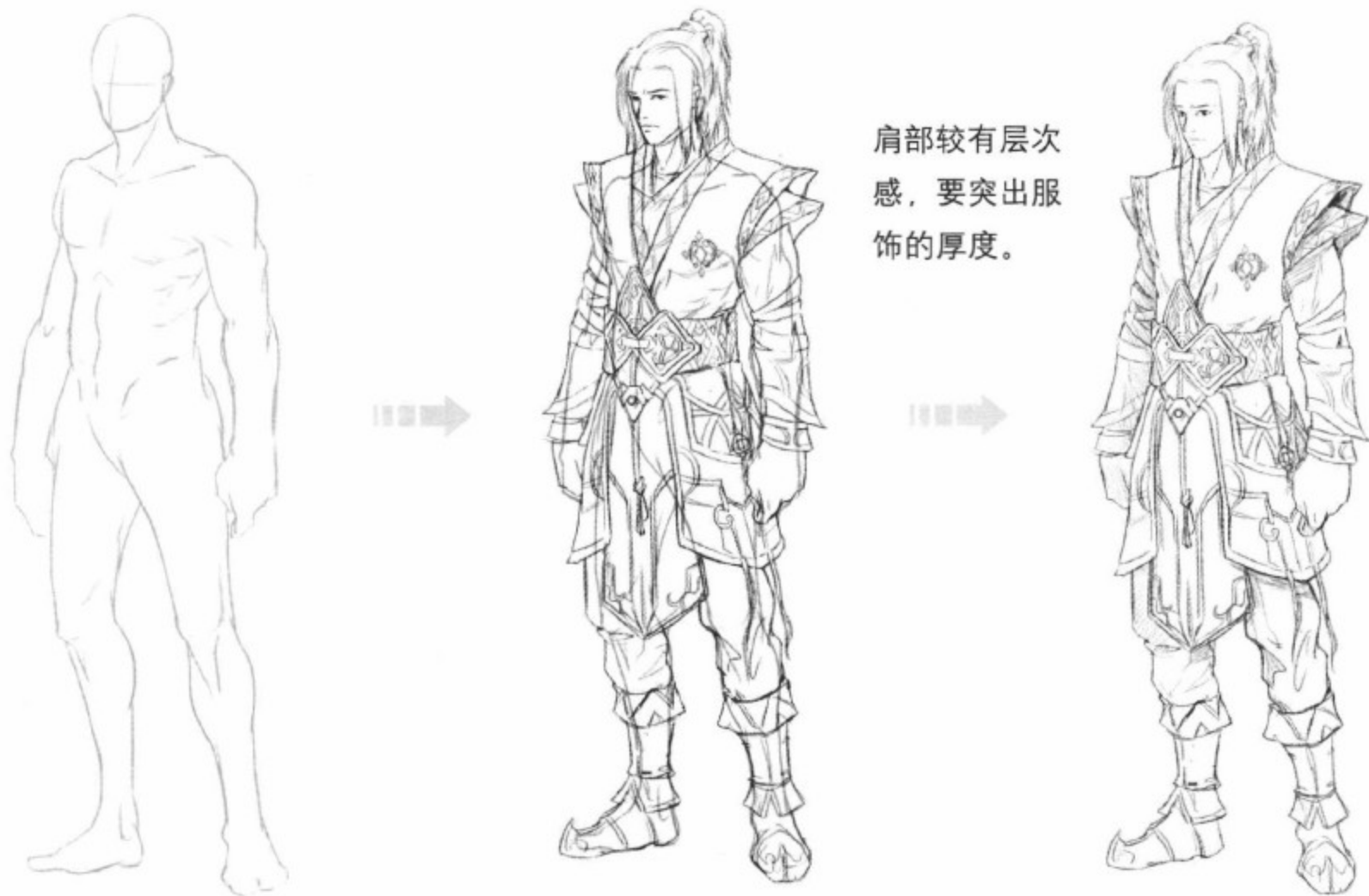
侧面

根据性格绘制隐士的常见表情

惊讶

悲伤

平静

隐士的服装要与其气质、常见表情以及动作相符合。

肩部较有层次感，要突出服饰的厚度。

❶绘制出人物的身体结构，注意整体的比例与结构。

❷在人体结构的基础上，绘制出人物的衣着。

❸绘制衣饰并进行与修饰。

服装的细节处理

神秘隐士半身像

胸口处有某种神秘纹饰

腰带正面的设计与细节体现出一种神秘的美感

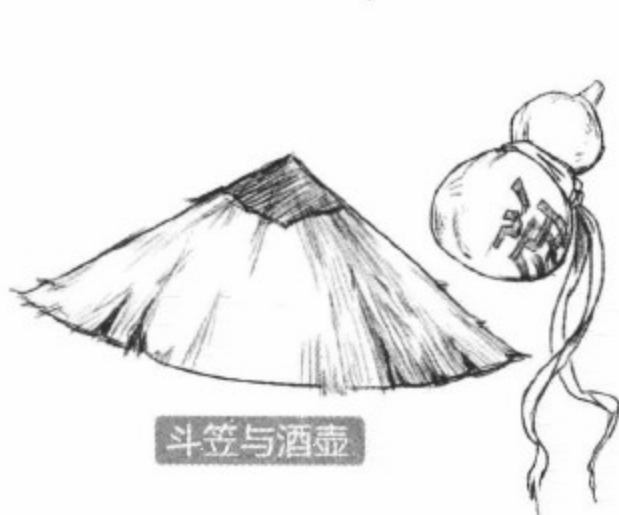
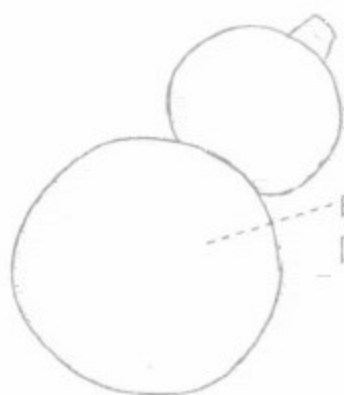
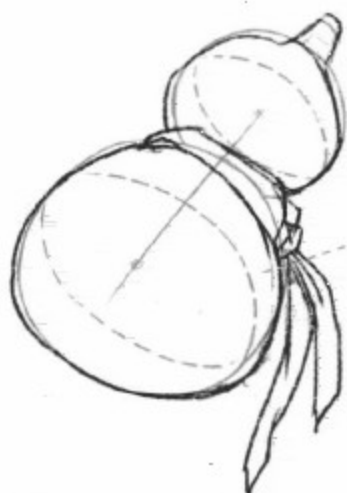
花纹的样式可以参考各种古典纹饰，注意安排疏密关系

隐士的服装较有层次感，外层服装的肩部经过设计向上翘起。腰带纹饰细密。

外衣被腰带束缚，在腰部产生了较密的褶皱。

隐士生活一般较为简单而逍遥，如闲云野鹤，因此在安排道具的时候要体现出这一特点，根据其生活习惯来选择要绘制的道具。

斗笠与酒壶

刀剑

酒壶的绘制流程

❶ 绘制出酒壶的几何外形轮廓。

❷ 在几何外形的基础上，绘制出酒壶的外形轮廓。

❸ 进一步刻画酒壶的细节，添加适当的阴影。

人物手持刀剑，头戴斗笠遮住了眼睛，显出了神秘感，身后的披风被岁月侵蚀。

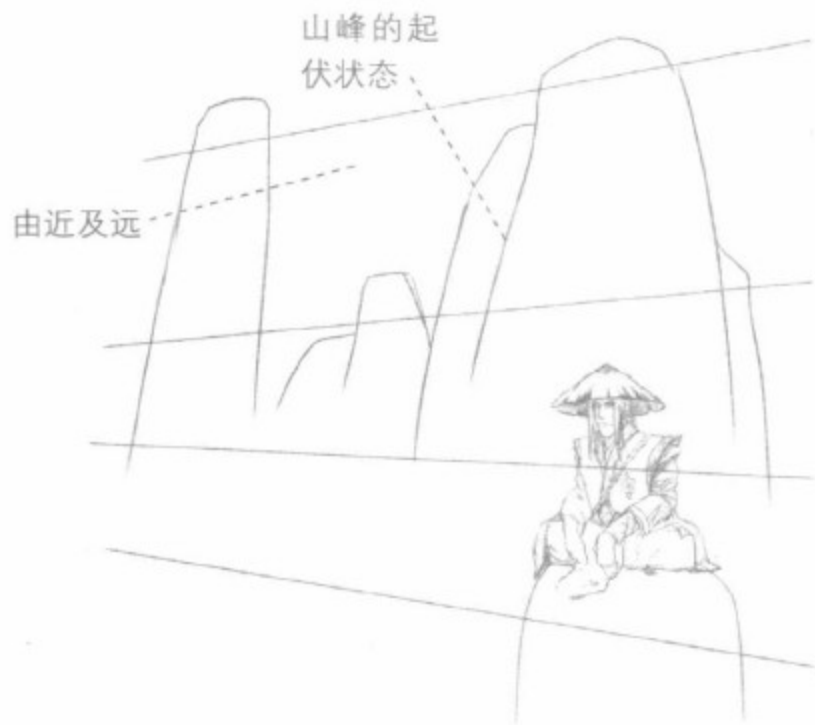
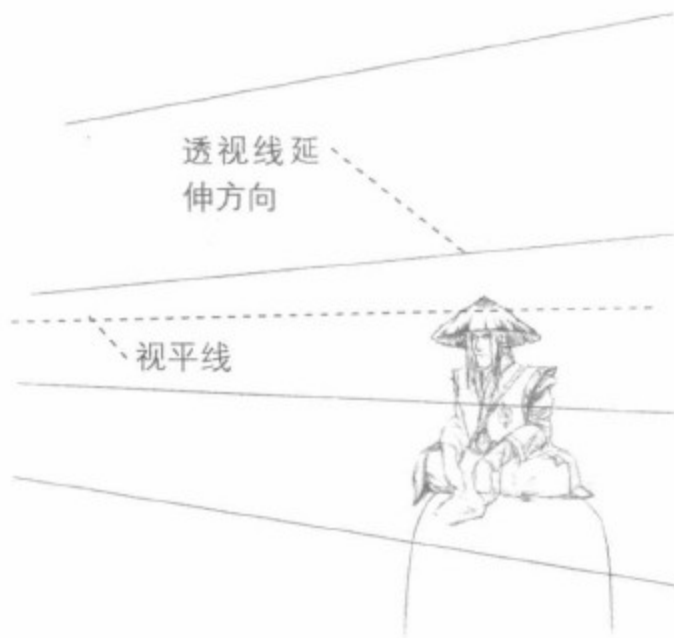
隐士佩带道具造型

下身呈"人"字形站立，一只脚向外侧打开，重心在另一只脚上面。

8.2.2 背景设定

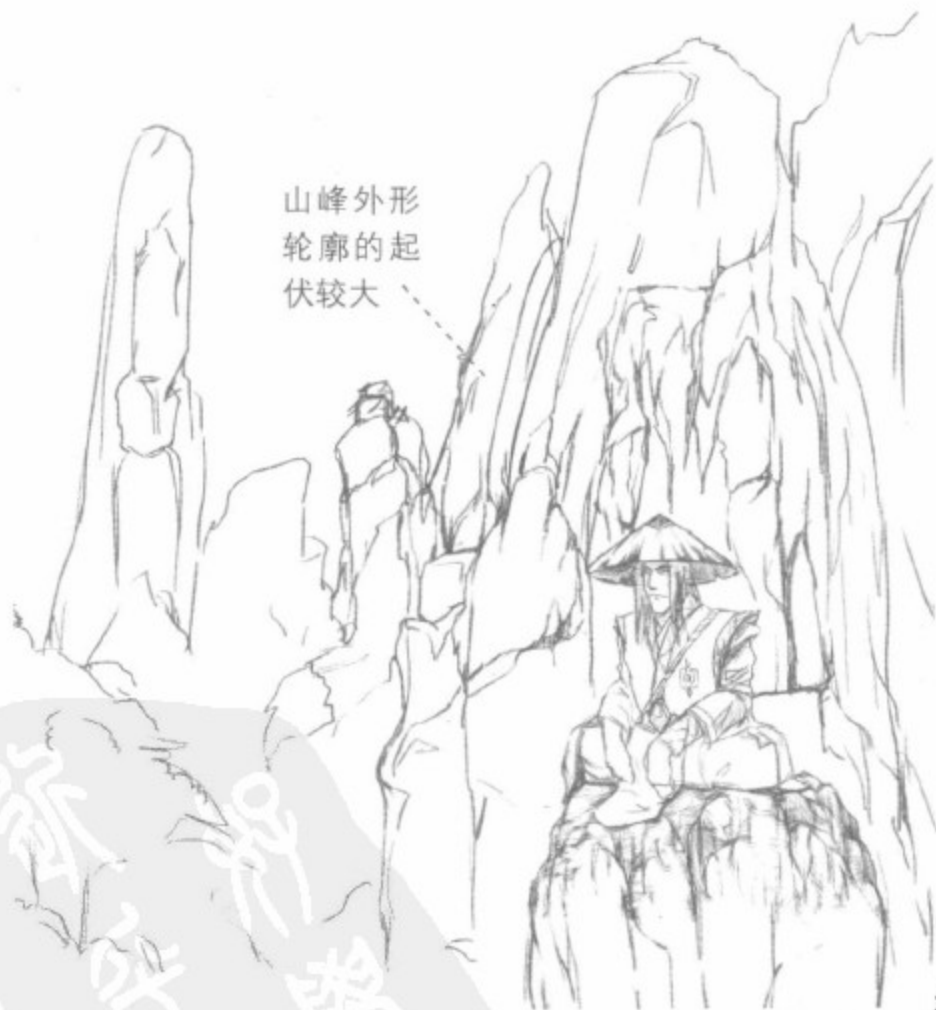
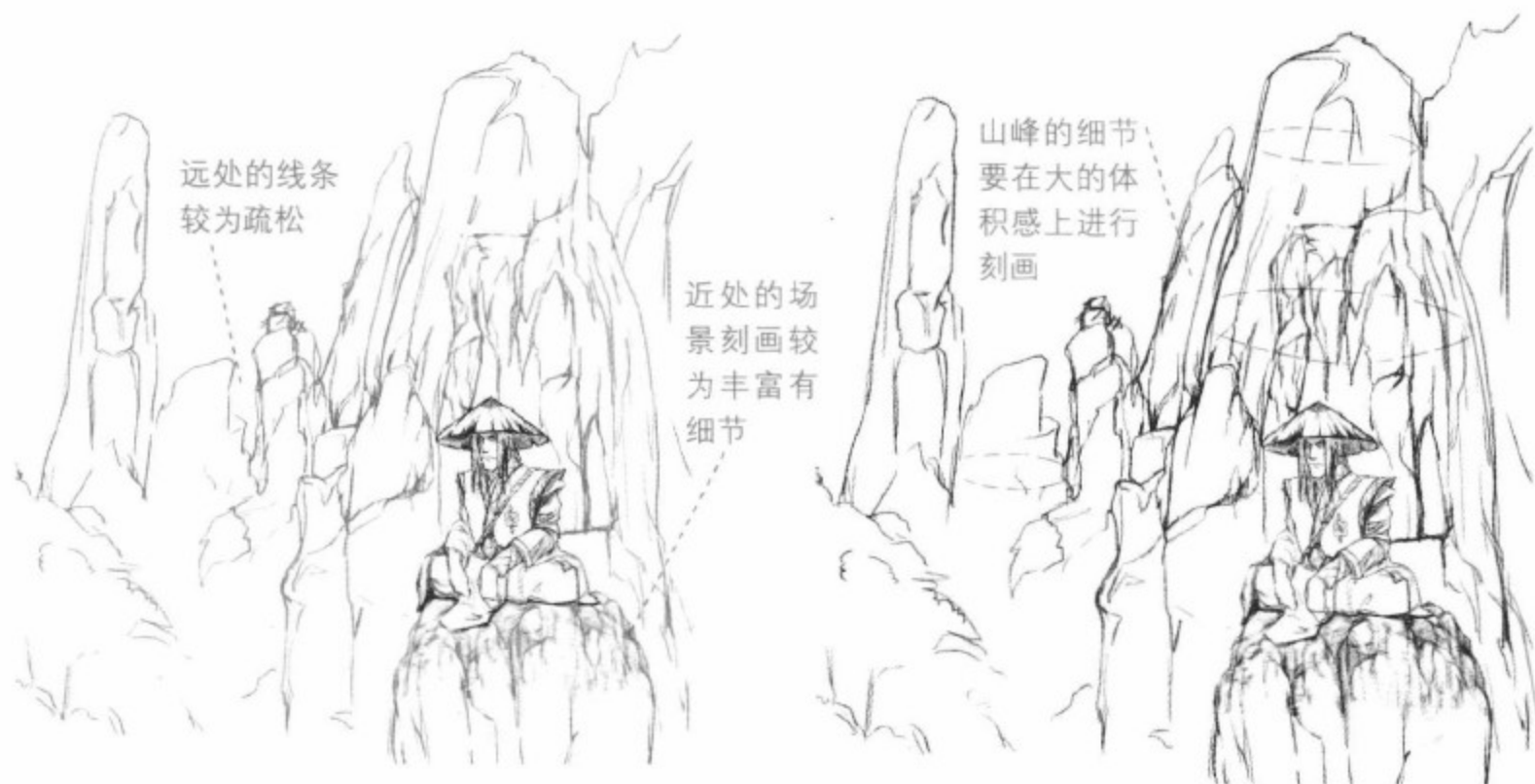
绘制神秘隐士的背景时，需要考虑的是隐士的生活环境。隐士通常居住在偏僻幽静的山林之中，因此在绘制背景的时候，可以以自然的景象映衬人物的气质。

隐士独自坐在山峰间冥想，周围场景较为宽广。

❶ 将场景的透视线与空间关系绘制出来，透视线消失在延长线上的一个点上。

❷ 根据场景的透视线，将场景中的景物用几何形态表现出来。

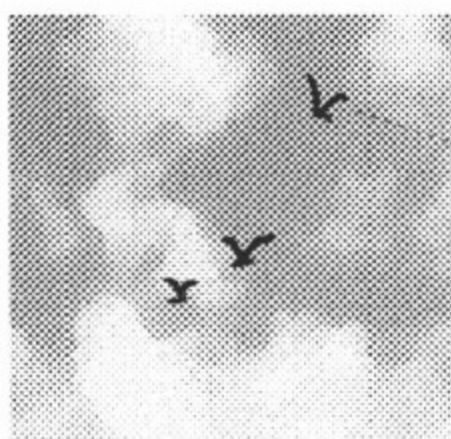
❸ 在景物的几何轮廓基础上绘制出景物外形。

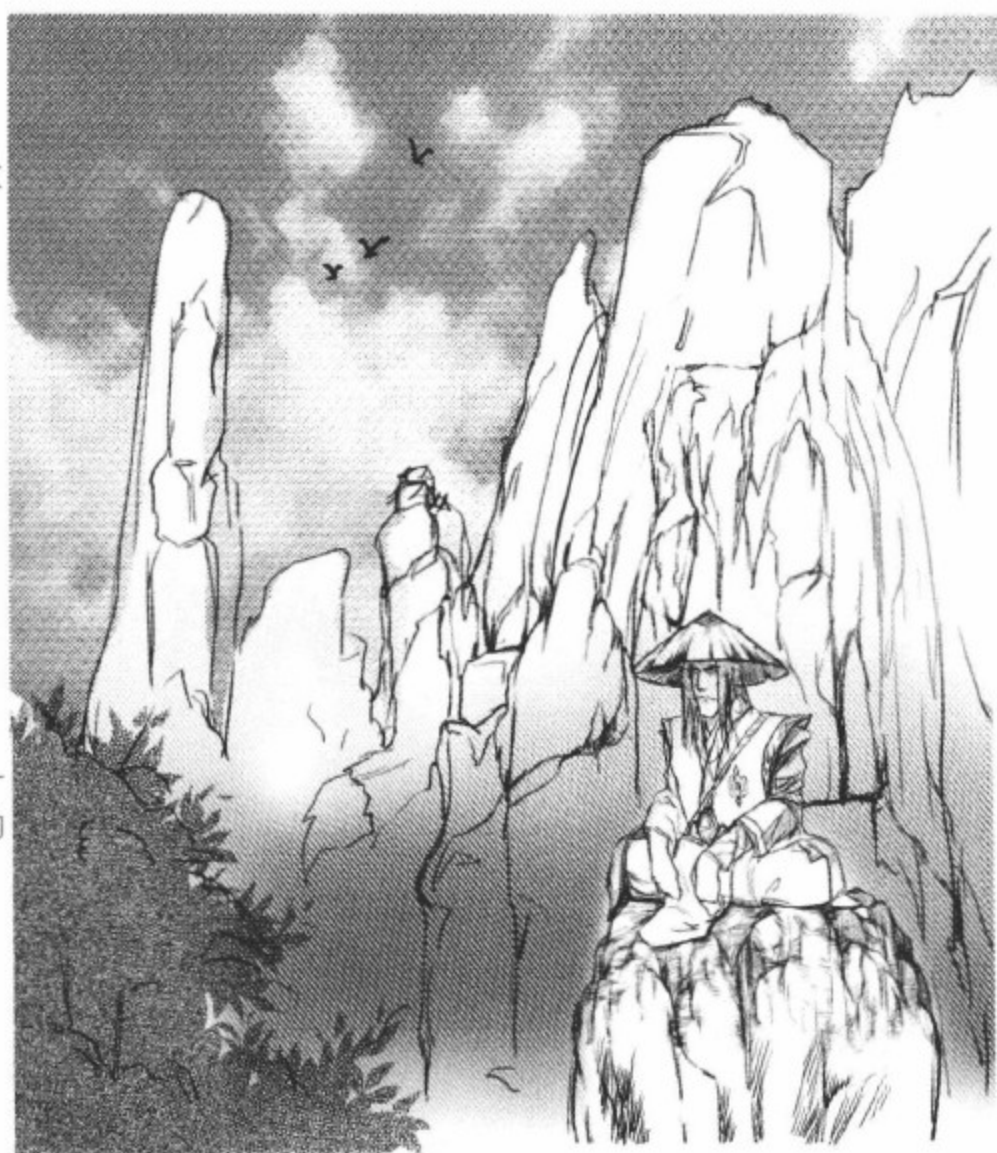
后面山峰是由很多小面积的石头组成的，在分面的时候要注意结构的疏密关系。

在这个大场景中，虽然人物比例较小，但也是主体，因此绘制时要有更多的细节。

❹在场景中，先将要表现的主体人物的线稿勾出来。

❺再将场景中的景物逐步用黑线勾画出来，注意主次疏密关系。

用特效烘托气氛

在自然环境中，适当地刻画与渲染一些比较次要的景物也是有必要的。

远处天空中雁鸟在飞翔。

自然场景中的植物，用剪影效果表现轮廓，更能体现出隐士的意境。

❻进一步绘制场景中的细节，可以适当为场景添加阴影效果，烘托气氛，绘制完成。

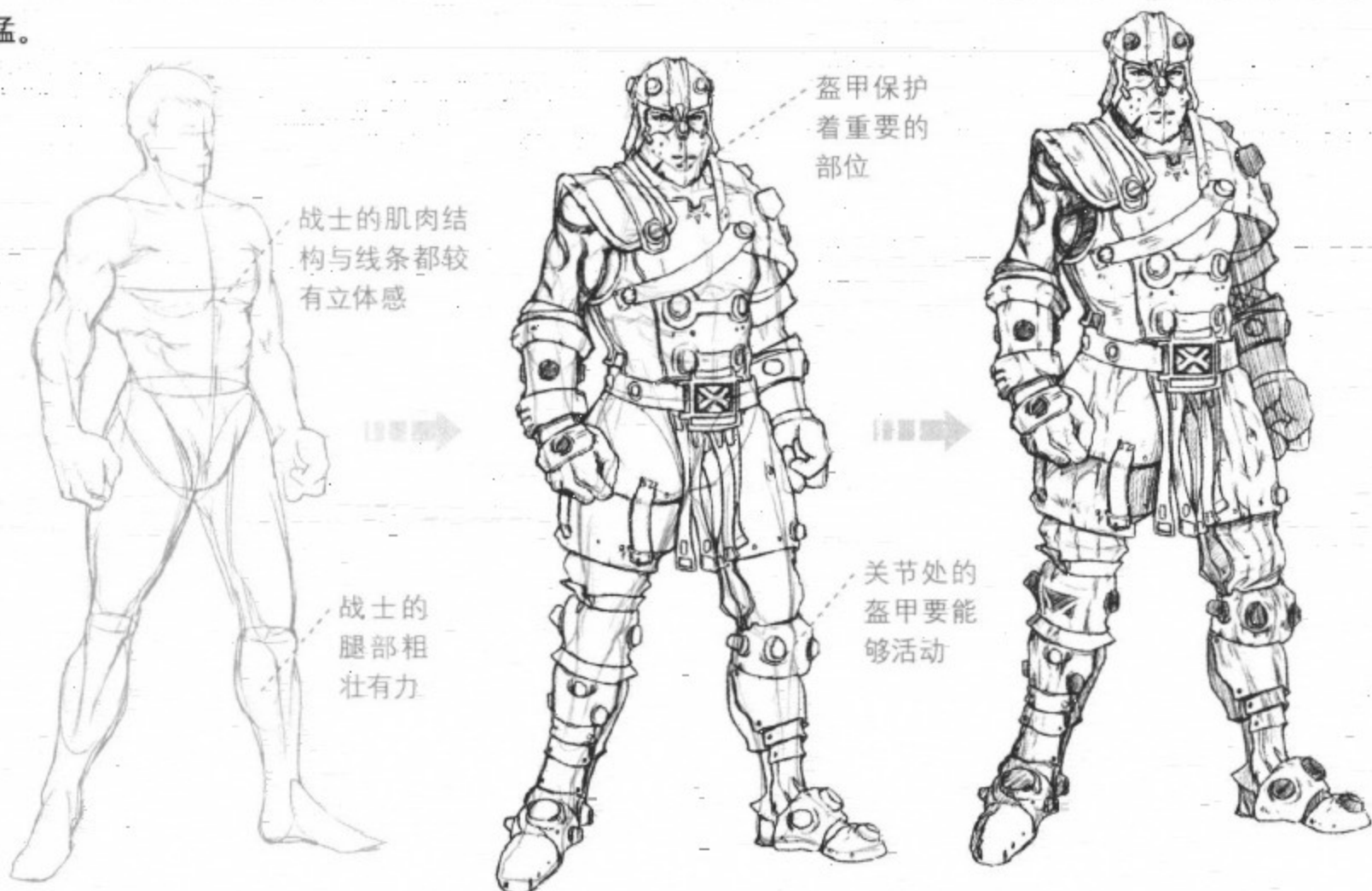
08.3 意志坚定的战士

战士通常是指士兵或参加正义斗争及从事正义事业的人。动漫和游戏作品中也常出现不同派别、不同国籍的战士形象。他们基本上都意志坚定、勇猛果敢，为了己方的胜利敢于和敌方血战到底，具有大无畏的精神。

8.3.1 造型设定

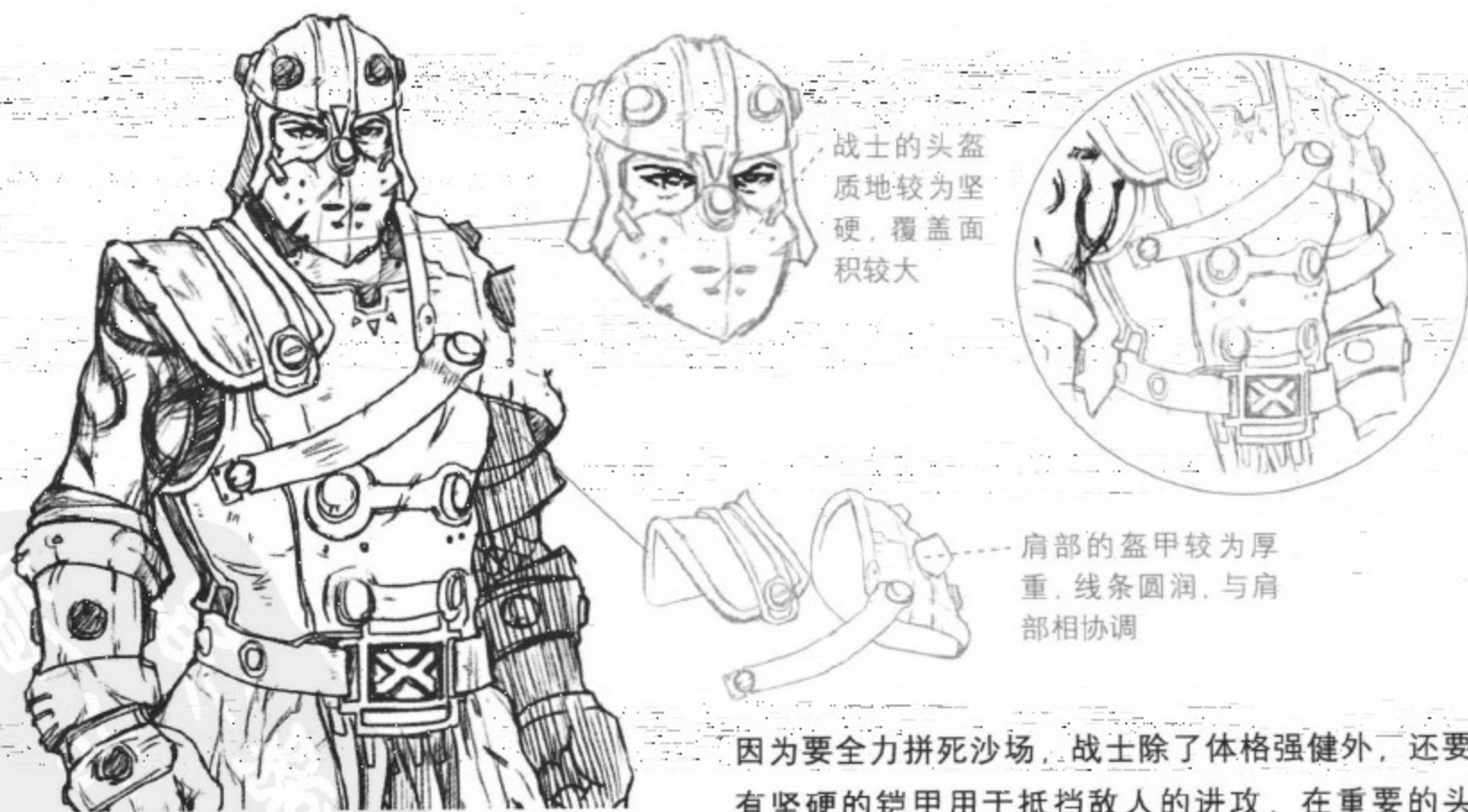
战士的面部表情都十分自信，眼神中透露出坚定的意志。其服装较为厚重，除了基本的魔幻类服装特点之外，还会具有攻击、防御等战士特有的战斗属性特点。

根据性格绘制战士的常见表情

战士强壮的身躯可以支撑起大量的装备，并要披挂上标属自己派别的服装、斗篷或是标志。战士的盔甲和武器会因为等级差异而有所不同。在绘制服装时要注意通过服装来刻画战士的强壮和勇猛。

❶ 绘制出人物的身体结构，注意整体的比例与结构。

❷ 在人体结构的基础上，绘制出人物的衣着。

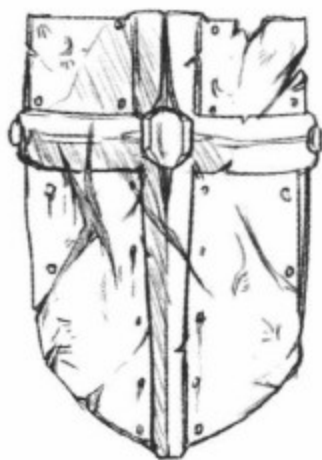
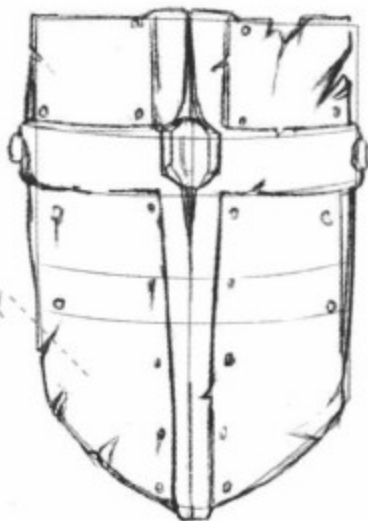
❸ 绘制服装并进行与修饰。

服装的细节处理

坚定的战士半身像

因为要全力拼死沙场，战士除了体格强健外，还要有坚硬的铠甲用于抵挡敌人的进攻，在重要的头部、胸部和腹部都要有保护。

作为战士，手中的道具一般是可以用于防御与杀敌的进攻性武器，可以是重型的盾牌与刀剑之类体现战士力量的武器。

盾牌

剑

盾牌的绘制流程

❶ 绘制出盾牌的几何外形轮廓。

❷ 在几何外形的基础上，绘制出盾牌的外形轮廓。

❸ 进一步刻画盾牌的细节，添加适当的阴影。

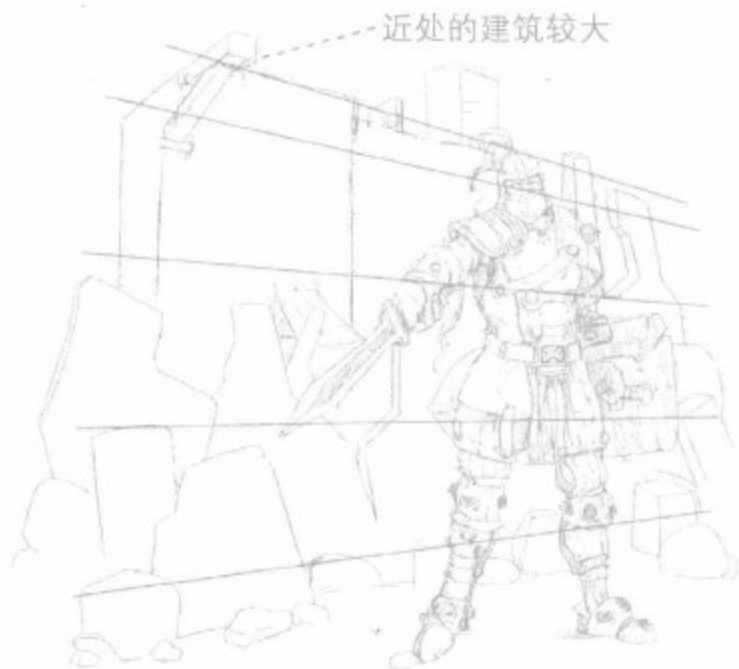
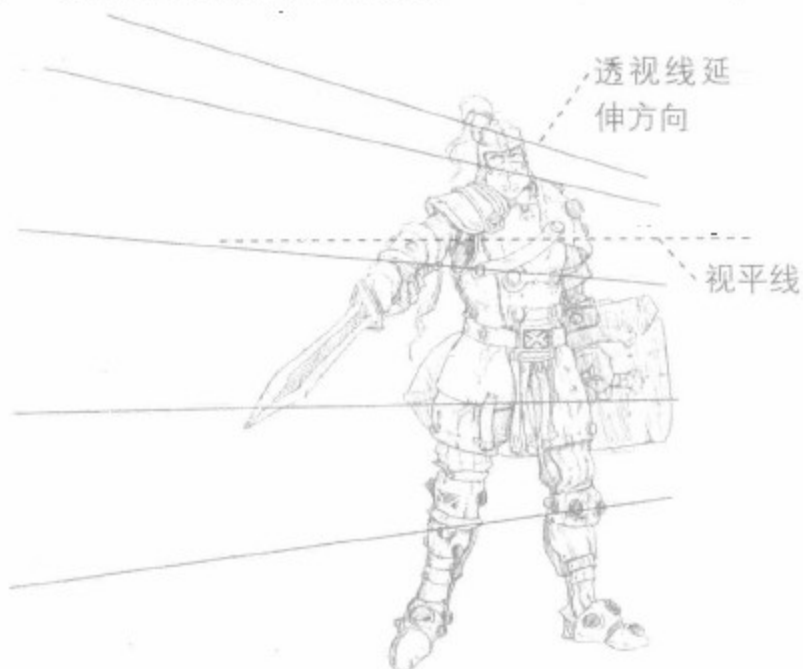
英勇的战士身披盔甲，一手拿盾，一手拿剑，愤怒地指向敌人的方向，脚分开站立更能显出霸气。

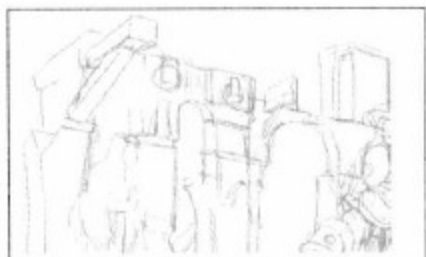
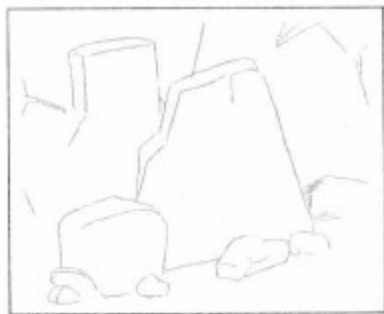
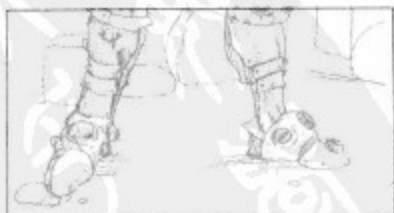
战士佩戴道具造型

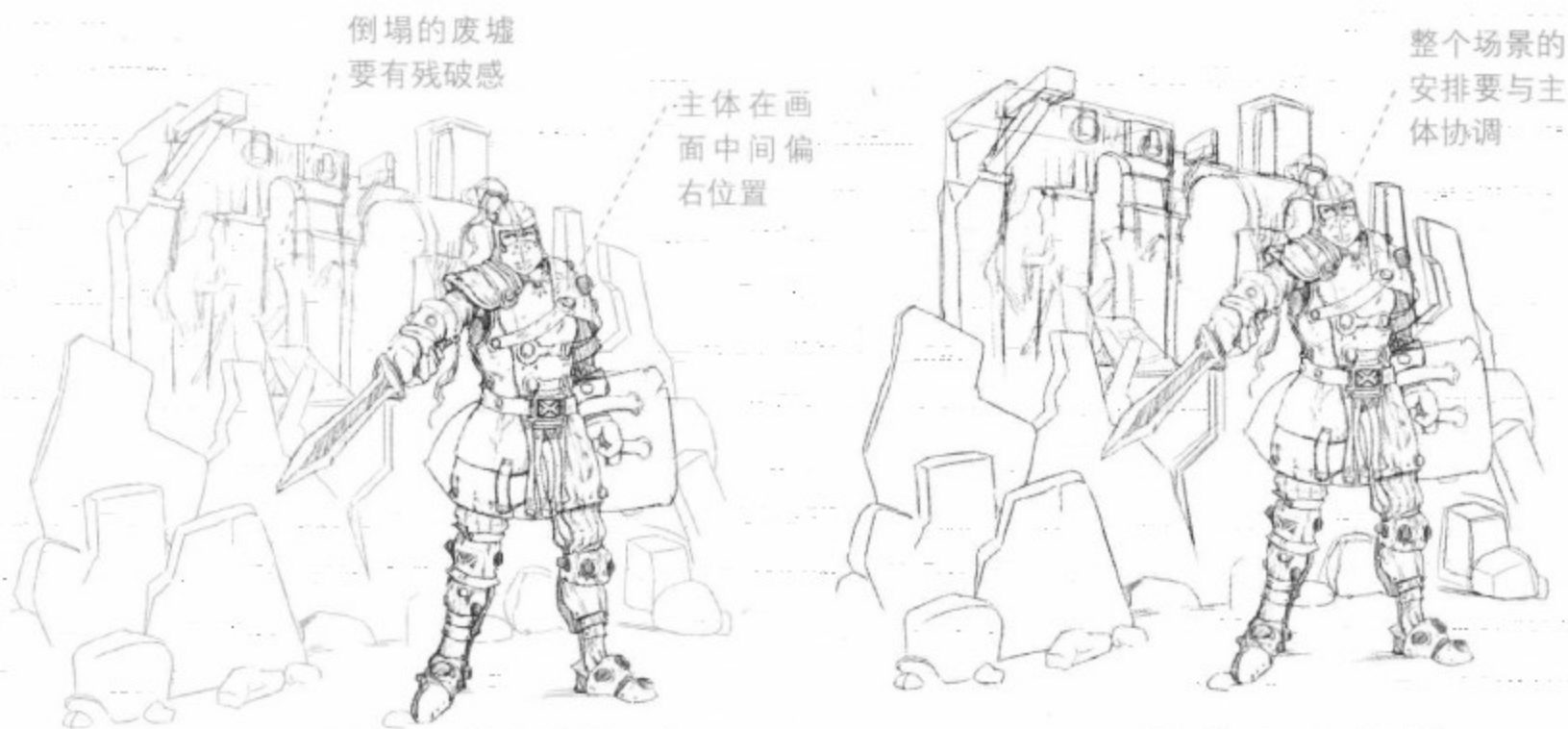
站立时双脚分得很开，重心靠近下部，使稳定性更好，体现出踏实且坚如磐石的决心。

8.3.2 背景设定

说到战士，我们总是会联想到漫天战火的场景。隐藏在战壕中伺机进攻，或是举枪射击敌人的镜头，都能体现出战士的英勇。

将英勇的战士安排在大战过后的废墟中间，旁边建筑倒塌，一地碎石，场景显得非常破败。

❶ 将场景的透视线与空间关系绘制出来，透视线消失在延长线上的一个点上。

❷ 根据场景的透视线，将场景中的景物用几何形态表现出来。

大战之后的废墟，房屋破败。在远景中可以适当地添加元素。

近景中的碎砖石与远景中的废墟相互映衬。

地上细小石头的点缀。

❸ 根据景物的几何轮廓，绘制出景物外形。

④ 在场景中，先将要表现的主体人物的线稿勾出来。

⑤ 再将场景中的景物逐步用黑线勾画出来，注意主次疏密关系。

用特效烘托气氛

战场场景中整体氛围是黑暗并混沌的，色调较为阴暗。

远景中的建筑与整体色调相融合，并且在轮廓上虚化了。

近处战士后方的石头也隐藏在暗处，在凹凸起伏间形成阴影。

⑥ 进一步绘制场景中的细节，可以适当地为场景添加阴影效果，烘托气氛，绘制完成。

08.4 含蓄而矜持的柔弱千金

千金通常指有钱人家娇生惯养的女孩子。因为富有，她们衣食无忧，想要的东西总是很容易就能得到，并且从小接受良好的教育，多才多艺又有教养，性格含蓄而矜持。

8.4.1 造型设定

在刻画柔弱的千金小姐时，服饰可以设计得高级而华丽，面部表情因身体娇弱和性格含蓄而显得矜持。在动作造型的设定中，还要尽可能塑造出其弱不禁风的体貌特征。

千金小姐人体结构图

正面

半侧面

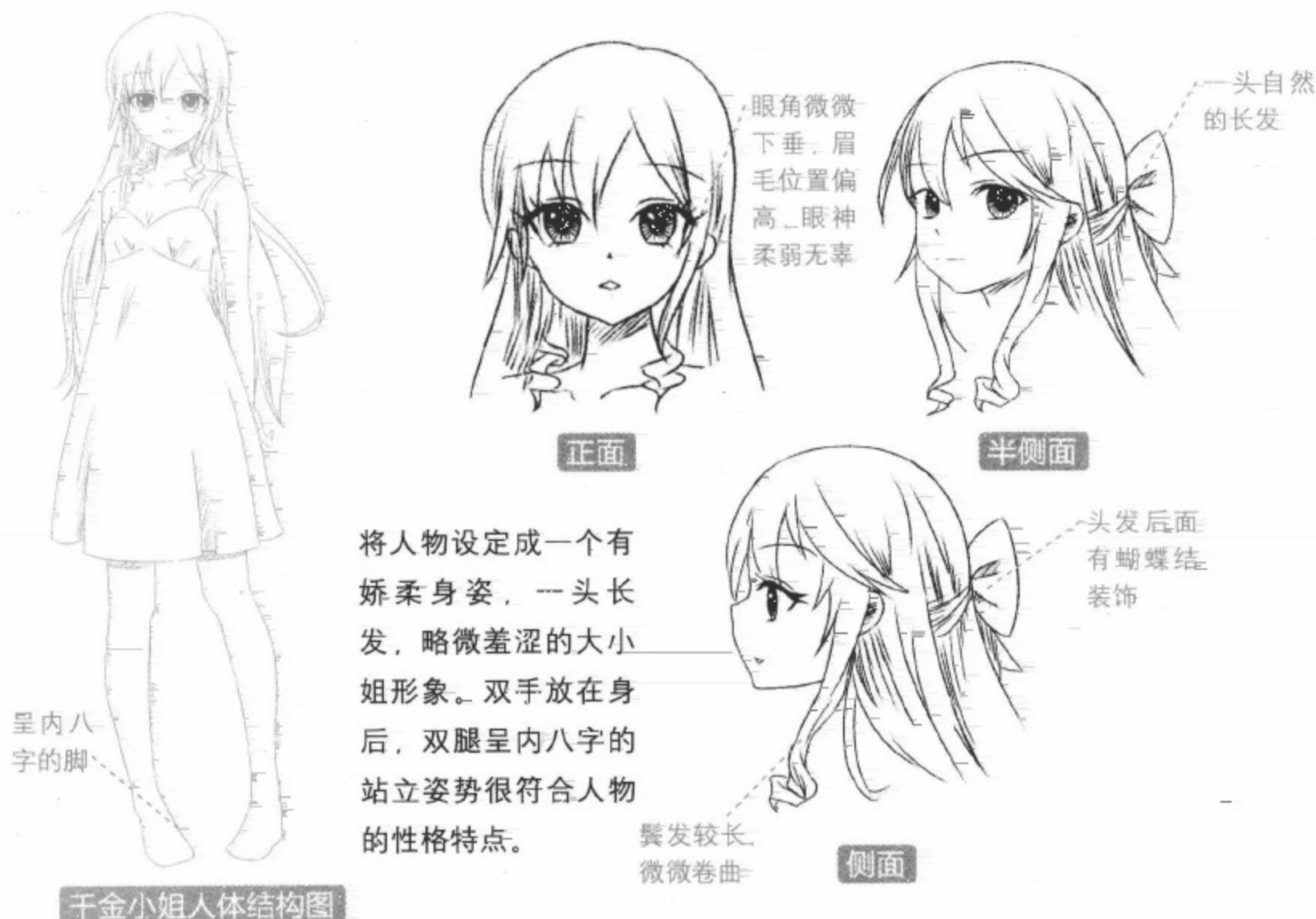
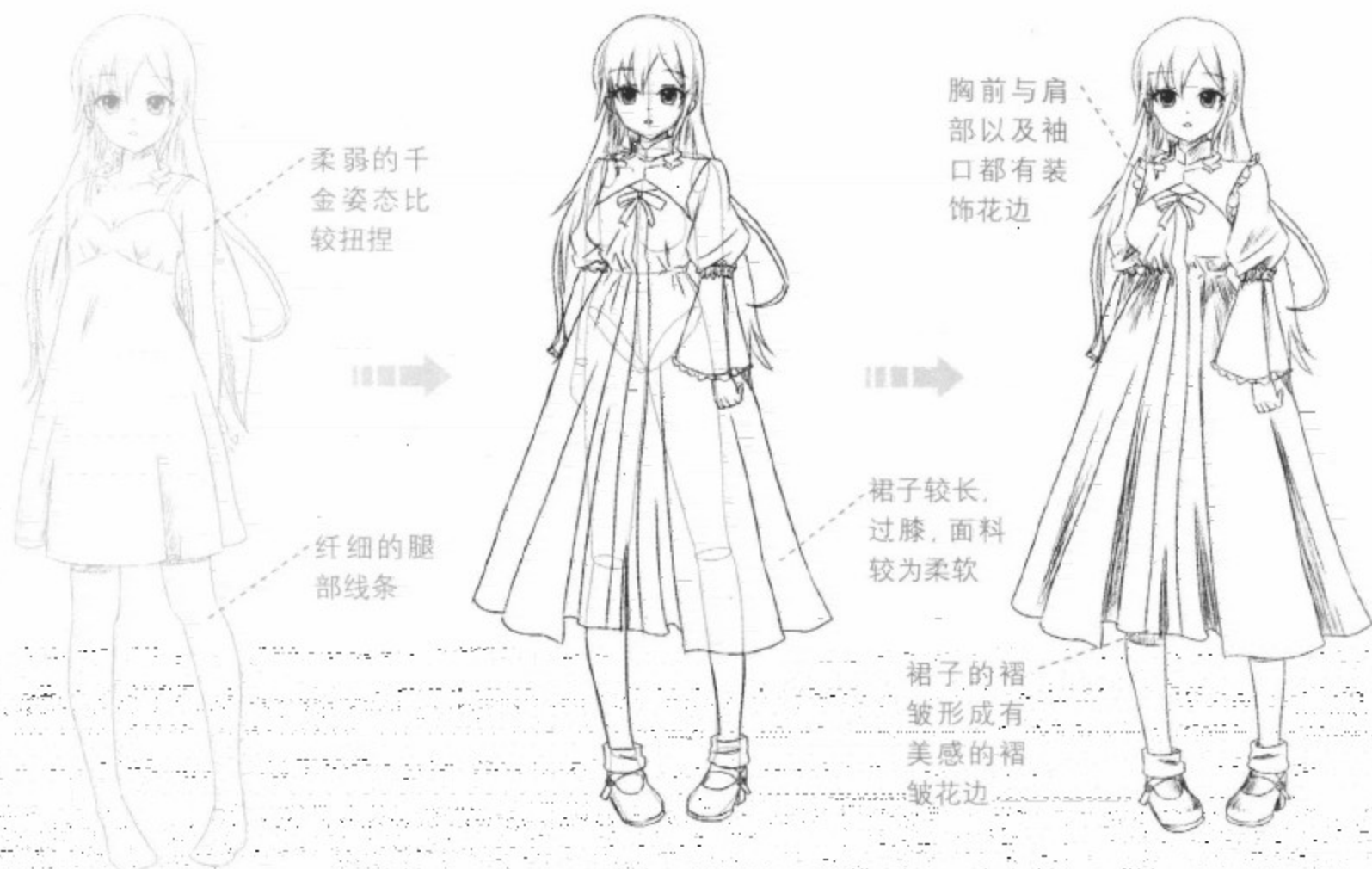
将人物设定成一个有娇柔身姿，一头长发，略微羞涩的大小姐形象。双手放在身后，双腿呈内八字的站立姿势很符合人物的性格特点。

侧面

根据性格绘制柔弱千金的常见表情

开心

生气

惊讶

一位身着洋装连衣裙的千金小姐，衣服上有荷叶花边和有褶皱的喇叭口袖子，配以蝴蝶结的装饰。

❶ 绘制出人物的身体结构，注意整体的比例与结构。

❷ 在人体结构的基础上，绘制出人物的衣着。

❸ 对人物进行修饰。

服装的细节处理

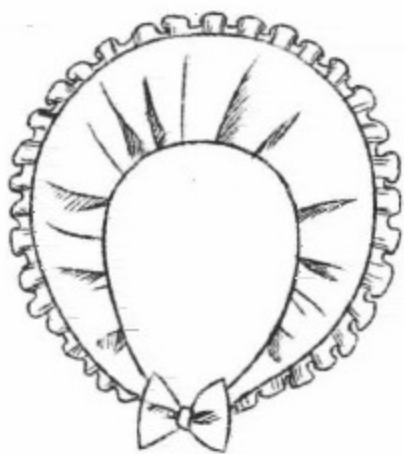
千金大小姐的服装一般都较为精细，在外观上给人得体大方的优雅感觉，配以一些小小的细节装饰。

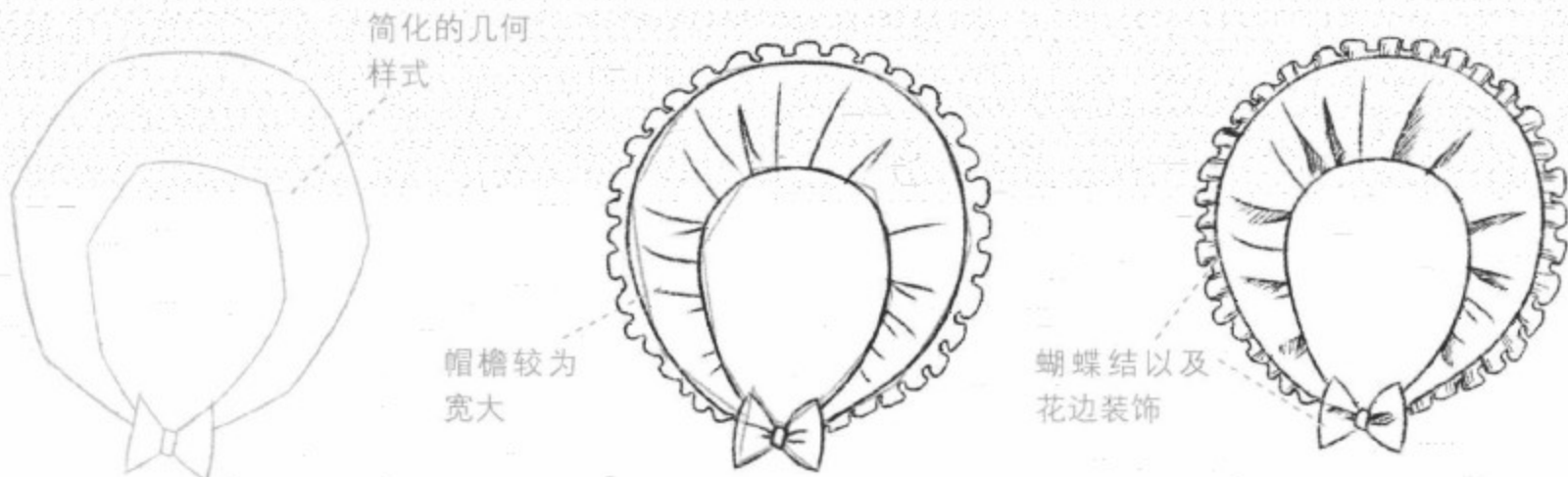
小立领的设计，肩部位置有荷叶花边的设计。

胸前的蝴蝶结

千金小姐半身像

在腰部位置，由于松紧带产生了收腰的效果，褶皱感明显，袖子上也有相同的褶皱产生。

由于身份高贵并且有修养，千金小姐经常会戴一顶有着装饰性花边以及蝴蝶结的淑女帽子，配以柔软的手帕，显出温柔娇俏之感。

淑女帽　　手帕

淑女帽的绘制流程

❶ 绘制出帽子的几何外形轮廓。

❷ 在几何外形的基础上，绘制出帽子的外形。

❸ 进一步刻画帽子的细节，添加适当的阴影。

淑女的坐姿一般较为优雅，上身挺直，双腿并拢交叠。

下半身双腿并拢，裙子由于坐姿而散开形成了疏密有致的褶皱效果。

淑女坐姿造型

8.4.2 背景设定

千金小姐通常出入高雅的社交场所，而柔弱的千金小姐则会选择相对安静的地方。例如餐厅、音乐会等高档场所。

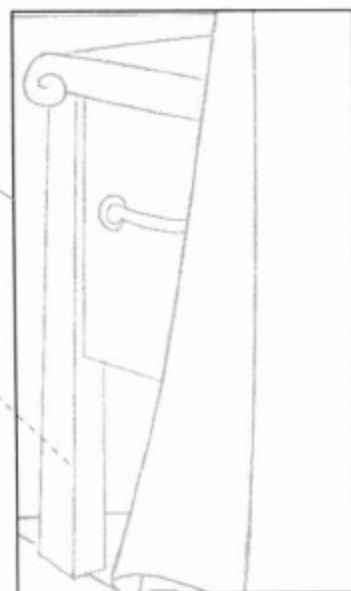
淑女安静地坐在房间里，椅子上有精巧的细节花纹，身后窗帘和窗户成为了她的背景。

❶ 将场景的透视线绘制出来，透视线最终都要消失在延长线上的一个点上。

❷ 根据透视线，用几何形态表现出房子的空间结构。

椅背上的花纹精致细腻，与整体感觉协调。

远处矮柜上有螺旋状花纹。

❸ 根据景物的几何轮廓，绘制出景物外形和一些必要的花纹装饰。

④在场景中，先将要表现的主体人物的线稿勾出来。

⑤再将场景中的景物逐步用黑线勾画出来，注意主次疏密关系。

用特效烘托气氛

窗帘背光处形成较深的阴影。

服装的褶皱处形成阴影，地面洁净光亮。

矮柜的背光处与窗帘紧挨着的地方形成阴影效果。

进一步细化场景中的细节，可以适当地为场景添加阴影效果，体现整体氛围。

08.5 地狱的恶魔公主

公主是指国王的女儿，身份尊贵。一般来说，公主的形象都十分高贵典雅、面容姣好、服装华丽。但如果是来自地狱的公主，情况就会有所不同。地狱在人们心目中是个恐怖、绝望的地方，因此，在塑造这一形象时要画出公主的歹毒和心狠手辣。

8.5.1 造型设定

可以把恶魔公主的容貌设计得十分美丽，表情却冰冷无情。而在设计服装造型时，可以为她设计哥特风格的服装，既能体现出服饰的华丽，也能凸显颓废的特征，而这种反差，则恰好表现出恶魔公主的身份。

恶魔公主人体结构图

将人物设定成一个充满魅力、冷酷又任性、嚣张叛逆的被宠坏的恶魔公主。

根据性格绘制恶魔公主的常见表情

衣着较为火辣，整体是一套性感的洋装，裙子较短，腿部修长。

腰部较纤细，臀部圆润

腿部修长

颈部项链

蓬蓬裙的造型，邪恶中透出性感

脚穿高跟鞋，体现出魅力—

❶ 绘制出人物的身体结构，注意整体的比例与结构。

❷ 在人体结构的基础上，绘制出人物的衣着来。

❸ 绘制服装并进行修饰。

服装的细节处理

地狱公主有着张扬的个性，服装也较为性感，无袖的洋装，腰部有收紧效果。

地狱给人以恐怖阴森之感，不会有明亮与光明之处，并且时常与痛苦煎熬相伴，因此，蜡烛昏暗的光感更增加了恐怖的气氛，人物手持皮鞭的形象也使人战栗。

烛台

皮鞭

烛台的绘制流程

❶ 绘制出烛台的几何外形轮廓。

❷ 在几何外形的基础上，绘制出烛台的外形。

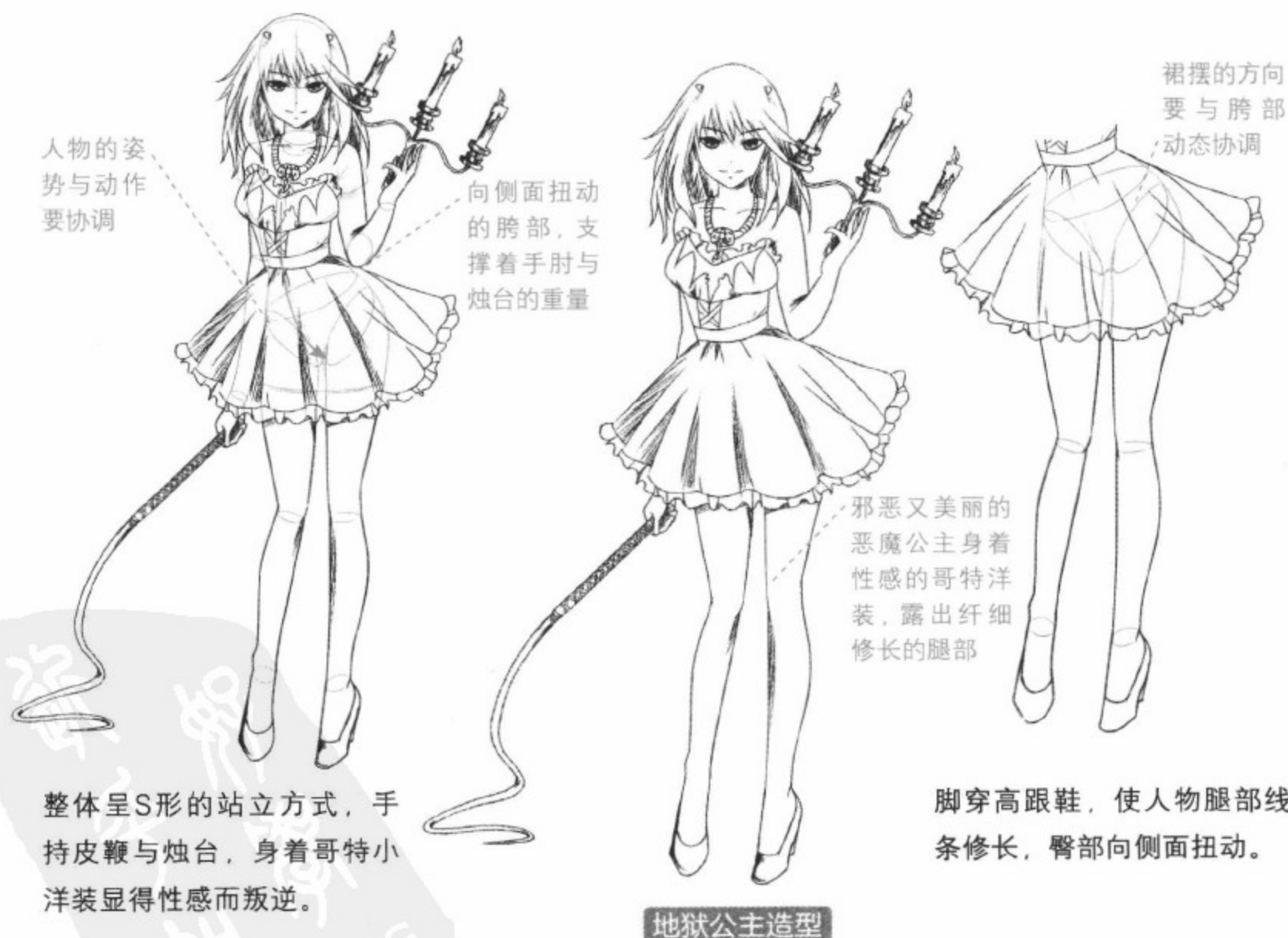
❸ 进一步刻画出细节，添加适当的阴影。

人物的姿势与动作要协调

向侧面扭动的胯部，支撑着手肘与烛台的重量

裙摆的方向要与胯部动态协调

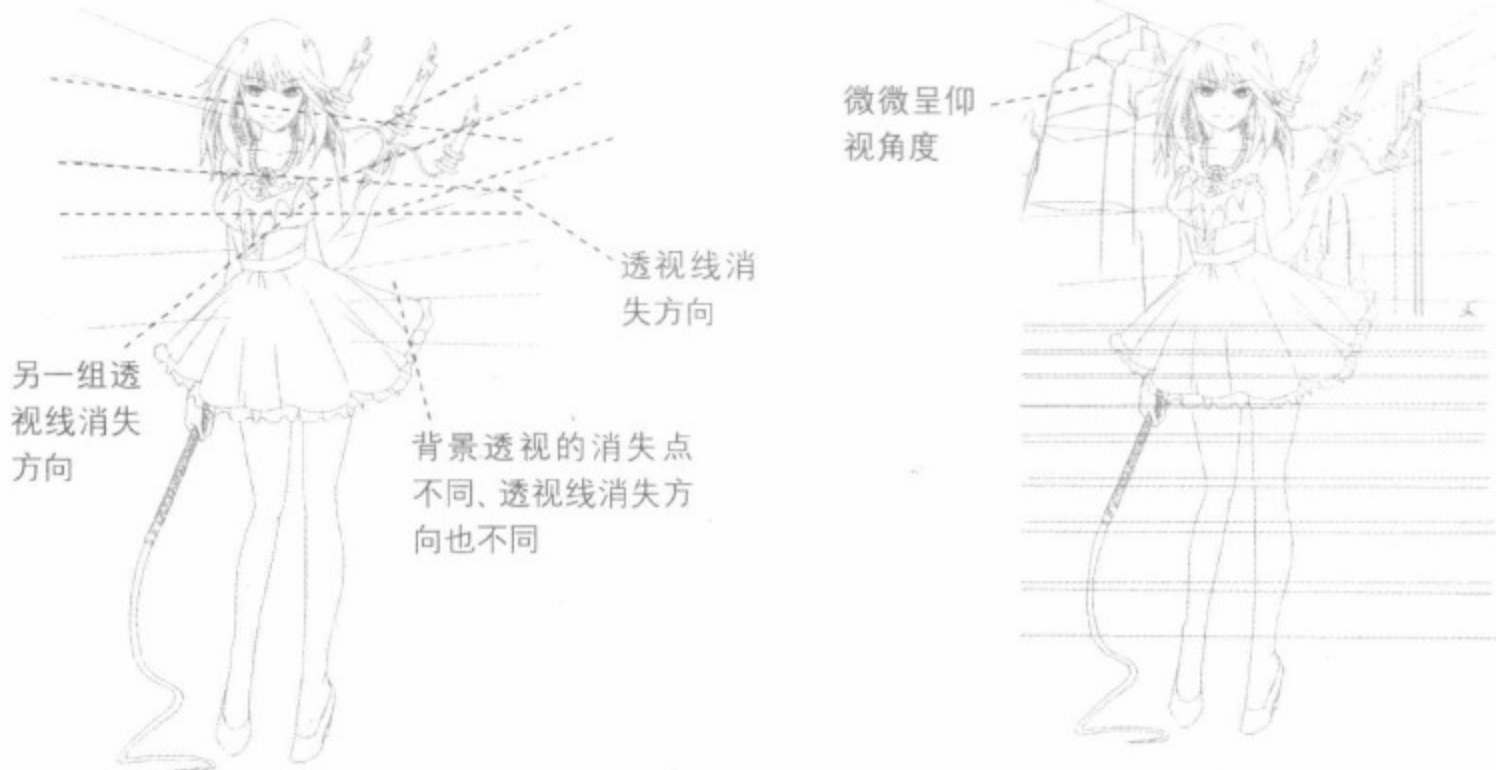
邪恶又美丽的恶魔公主身着性感的哥特洋装，露出纤细修长的腿部

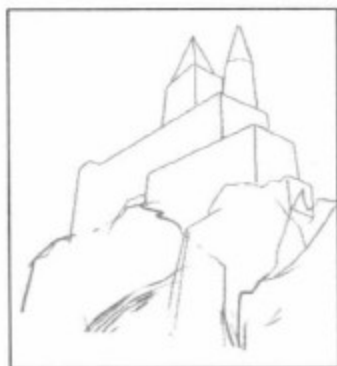
整体呈S形的站立方式，手持皮鞭与烛台，身着哥特小洋装显得性感而叛逆。

脚穿高跟鞋，使人物腿部线条修长，臀部向侧面扭动。

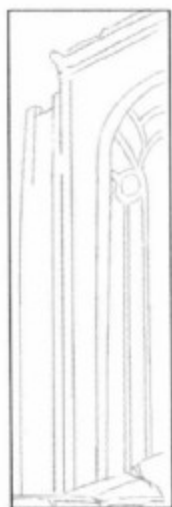
地狱公主造型

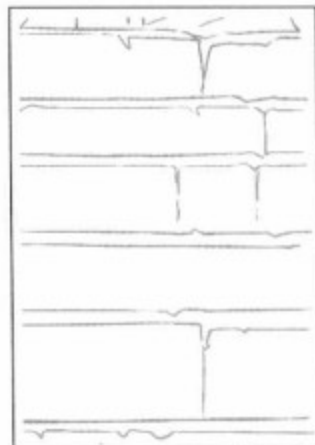
8.5.2 背景设定

在为地狱的恶魔公主设计背景时，可以充分发挥想象，突出描绘地狱的荒芜和冰冷。让整个画面都弥漫着阴森的氛围。恶魔公主在颓废的背景衬托下，更显得美丽而苍白。

身处地狱的阶梯，手持引路烛台照着昏暗的幽冥之路，邪恶又美丽的公主是来自地狱的使者。

❶ 将场景的透视线绘制出来，透视线最终都要消失在延长线上的一个点上。

❷ 根据场景的透视线，用几何形态表现出空间结构。

山崖顶部的阴森城堡。

用疏密有致的线条刻画出陡峭嶙峋的岩石。

❸ 根据景物的几何轮廓，绘制出景物外形。

高大的建筑阴森而肃穆。

石阶较为古旧破败。

❹ 在场景中，先将要表现的主体人物的线稿勾出来。

❺ 再将场景中的景物逐步用黑线勾画出来，注意主次疏密关系。

用特效烘托气氛

手中的烛台发出幽幽的光亮，四周一片黑寂。

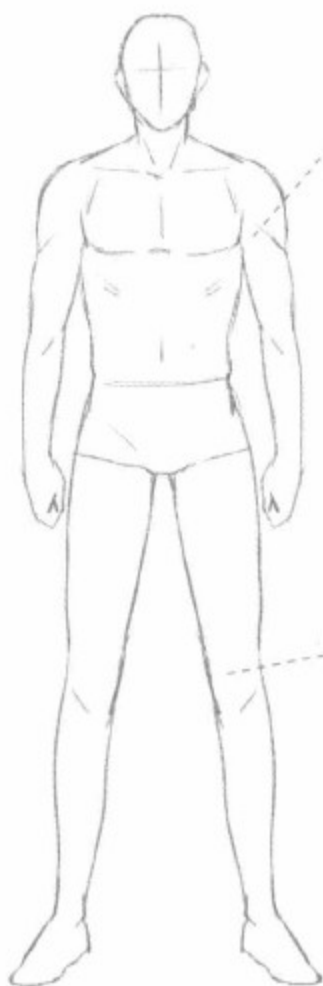
地狱公主神秘深邃的双眼以及邪魅的笑容，在烛光映照下更加恐怖阴森。

添加场景中的细节，体现出整体氛围的阴影效果，烘托黑暗阴森的感觉。

08.6 神殿的祭司

祭司是指在宗教活动或祭祀活动中，为了祭拜或崇敬所信仰的神而主持祭典，在祭台上为辅祭或主祭的人员。根据不同的信仰，祭司被认为具有程度不同的神圣性。

8.6.1 造型设定

在设计祭司的形象时首先要抓住庄严、肃穆的特征。在举行祭祀的时候，祭司的表情和肢体动作都显得庄重。祭司通常会穿着特定的祭祀长袍，在主持祭祀活动时扮演极其重要的角色。

祭司的体格可以设定为中等身材，不可以过于强壮，否则体现不了祭司的特征

要体现庄严肃穆感，适当将祭司的体格设定得较高，可以通过加长腿部达到目的

祭司的体格

可以用比较庄严的设定来体现祭司的特殊身份，面部表情可以画得严肃一些，缩小的瞳孔和脸部两侧的凹陷都能体现祭司的严肃神圣不可接近。

头部正面

头部侧面

头部半侧面

根据性格绘制神殿祭司的常见表情

祭司由于其身份原因，表情偏少，通常都很严肃，这时候就需要着重对眉头进行处理，如冥想时的眉头是紧皱的。

注意冥想时眉部的皱纹

冥想时的表情

作法时祭司神情很集中，但由于要整体体现严肃感，可以画成睁大眼睛的表情，让人感受到作法时的气氛。

作法时的表情

祭司的衣服应该比较宽松，兜帽和长袍都能增添庄重肃穆的感觉。

祭司着装展示图

服装的细节处理

花纹的细节

祭司的服装整体比较华丽，采用了很多欧式花纹。

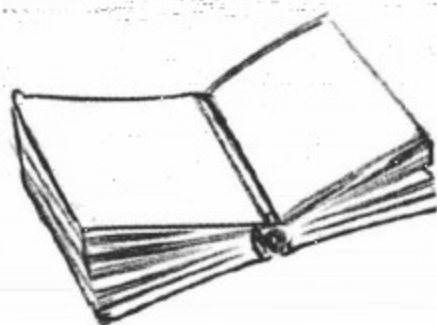
花纹的设计

可以画出类似圆圈和几何图形结合在一起的图形。圆形代表对太阳的崇拜，方形代表一些神秘的符号。

祭司帽子的作用

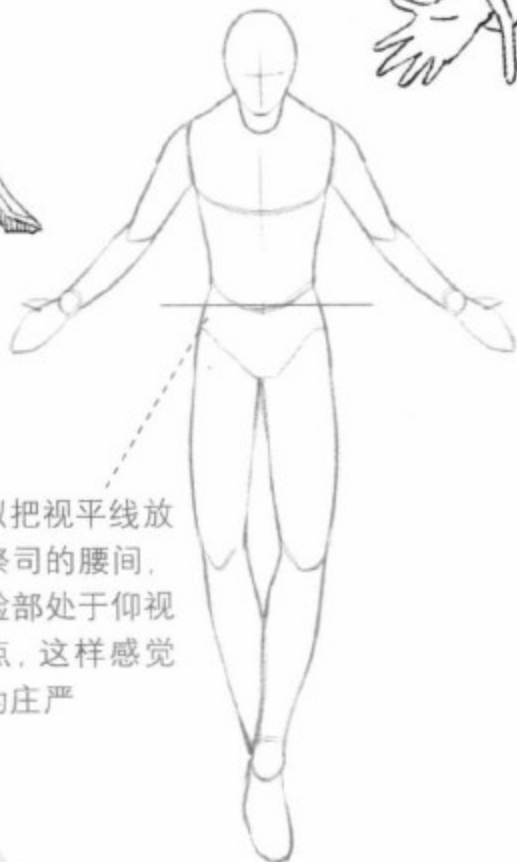
祭司的道具可以有很多种，这里将祭司的道具设计成一本魔法法典，并挂在腰间。

腰部挂着魔法法典

法典的外部轮廓要遵循透视规律。

魔法法典是记载有关祭祀制度和魔咒的典籍，祭司需要的时候要立刻使用，所以可以将其配在腰间。魔法法典也可以当做武器使用。

根据设定好的人物身份绘制角色的动作

由于祭司的武器设定为魔法法典，为了体现宗教气氛，可以将法典设定为浮空状态的武器，在必要的时候用咒语攻击对手

帽子在脸部形成阴影，烘托气氛

装饰的重点部位在腰部

可以把视平线放在祭司的腰间，让脸部处于仰视视点，这样感觉更为庄严

为了让魔法法典浮起，祭司会使用一些能力或魔法让法典浮空，这里将祭司设定为张开双臂的正面姿势。

祭司人体结构

祭司造型完成图

8.6.2 背景设定

为了塑造祭司祭祀时的场景，可以参考古代建筑来进行创作，例如古希腊神庙，或者国内的名胜古迹。结合想象进行加工，最后再添加特效，让整个画面显得庄严而神圣。

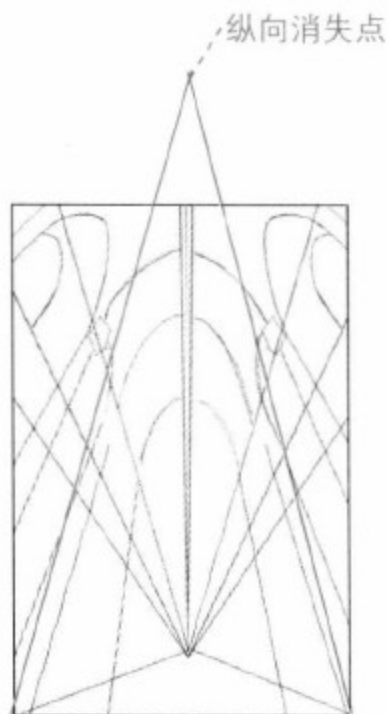
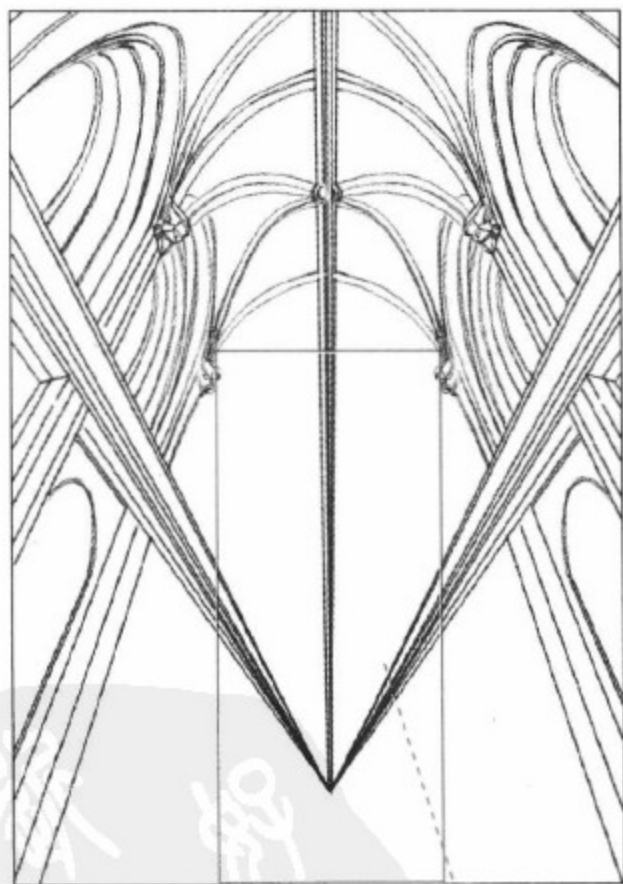
故事设定为一个神喻祭司正在用祭典作法的情景，结合设定，背景应该在神殿的内部。

为了达到最好的视觉效果，采用大半身构图，在人物上面留出背景空间，体现出空间感

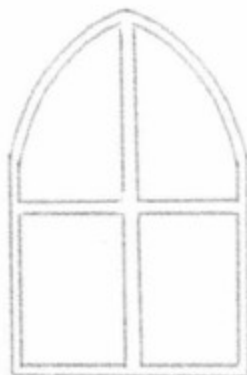
放射形的透视线，在角色身后形成放射光感状背景，暗示神殿的神圣感

透视消失点也设置得比较偏下，这是为了体现神殿的纵深感

构图思路

纵向消失点

画出背景的大致结构，要注意纵向的透视，为了体现出空间的纵深感而采用了三点透视法。

为了烘托出神殿的气氛，采用大量的哥特式窗户和立柱结合的样式来描绘神殿的内部结构。

这一部分会被人物遮挡住，可以不用画出

用重复的双线条来体现神殿内部结构的精致程度。

哥特式窗户

完成背景的线稿后，将人物和背景结合在一起。

用特效烘托气氛

角色特效的添加

为背景添加特效，用排线的方式体现出背景的光影变化。为了表现背景的真实感，必须要有深色部分让画面产生稳重感。

背景特效的添加

可以在人物上加些阴影线，用来表现魔法法典发出光亮的效果。

进一步添加背景效果

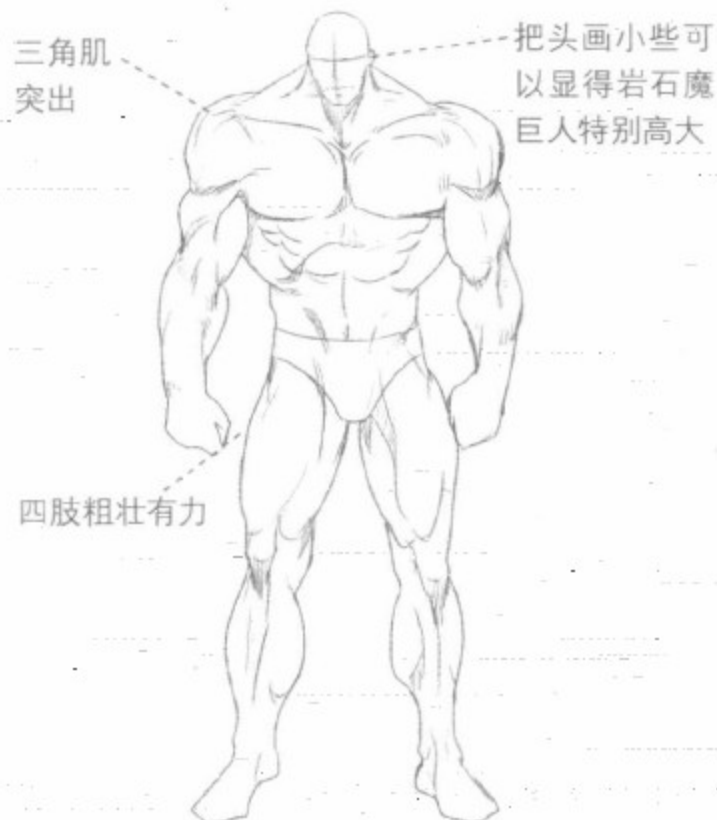
最后为了让画面效果更神圣，从窗户外向室内投射光线，注意光线的走向是接近平行线的放射状。光芒可以画成半透明的。

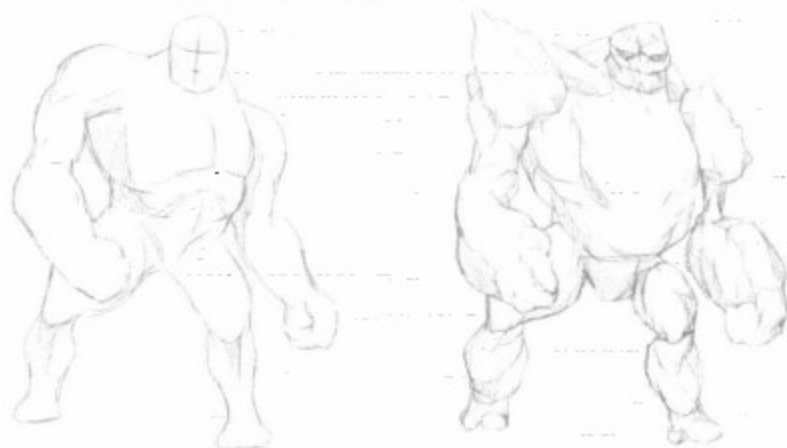
祭司设定完成图

08.7 力大无比的岩石魔巨人

岩石魔巨人是利用自然界的材质与人类形体组合，再创作出来的特殊角色形象。我们可以大胆地根据岩石这个设定想象并创作角色的外形，而巨人设定则要求绘制出这一角色力大无穷的特征。

8.7.1 造型设定

在创作岩石魔巨人时，首先分析人物的元素，以此设定巨人的外形特征。根据特性，设定岩石魔巨人的身体由材质坚硬的岩石构成。绘制手臂时可以参考矿石晶体的外形来进行绘制，尖锐的晶体结构让角色更具魔幻色彩。

岩石魔巨人的体格

自然界中的岩石

人体和岩石魔巨人的体格对比

巨人仍是人体结构，不过巨人的肌肉结构比一般人体比例要更大更宽。

岩石魔巨人头部的绘制方式

眼珠也要变成岩石，呈现出只有眼白的状态。

眼睛的变化过程

在人形的基础上，绘制出岩石的轮廓，注意边缘要使用直线，这样才有岩石的感觉。

给头部添加细节和阴影，使之更加立体。

在设计岩石魔巨人的时候，首先要考虑到巨人力大无穷，身材比例超出想象，巨大无比，所以要先设计出一个肌肉强壮的角色，然后再根据其特点来用岩石材质表现肌肉和外形结构。

岩石魔巨人与正常人体的体格对比

运用自然界中不同材质的岩石，来对人体进行替换

角色设定为一个山岭巨石守护者，身上的岩石看起来具有盔甲的效果

巨人岩石化展示图

由于常年的消耗和磨损导致身体大部分岩石变得圆润，而且出现了裂缝

肌肉的岩石质感

岩石魔巨人身体的细节处理

❶ 画出人体肌肉的结构。

❷ 像画盔甲一样，画出岩石的边缘。

❸ 细分这些岩石的边缘，让岩石的面数增加。

❹ 擦掉肌肉线稿，保留岩石的轮廓。

绘制阴影时要注意光源一致性

最后在岩石上画出表现岩石质感的阴影，人体肌肉向岩石的转化就完成了。

绘制岩石魔巨人的造型

❶ 直接画岩石人容易走形，所以先画出人形的结构。

❷ 在人形结构上画出轮廓。

❸ 将岩石当做盔甲，画出岩石的轮廓线。

❹ 在岩石轮廓上，划分岩石的面。

岩石魔巨人头部的细节

头部可以适当加一些突起的部分，感觉更加像个魔人。

岩石魔巨人造型完成图

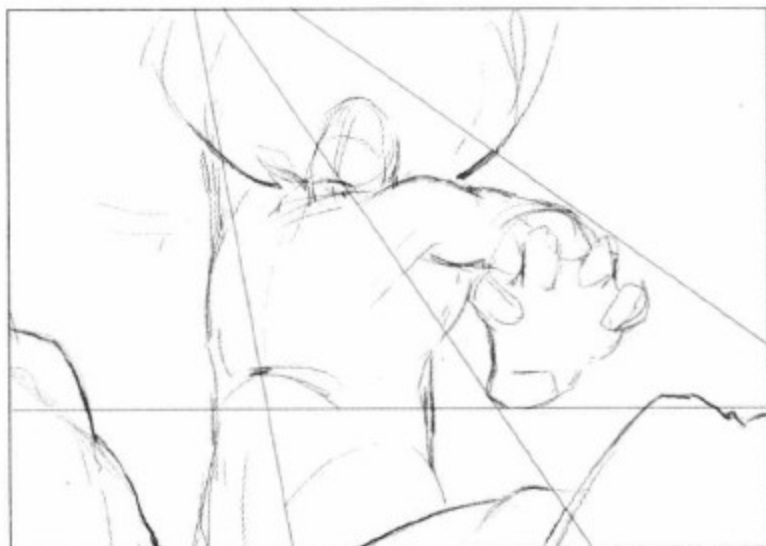
最后为岩石排上阴影线，整个岩石魔巨人就完成了。

8.7.2 背景设定

岩石魔巨人由岩石演变而来，因此在为其设定背景的时候不妨让其身处峻峭岩壁之间。下面就一起来设计一幅在高耸入云、寸草不生的山壁之间，屹立着手举巨石的岩石魔巨人的画面吧！

构图思路

这个故事发生于上古之战中，宇宙之王宙斯派泰坦巨人来毁灭地球上与他对抗的生物和人类。

为了表现巨人的力量，让巨人举起一块大石头，并缩小场景，这样巨人就会显得非常庞大。

画面的透视关系

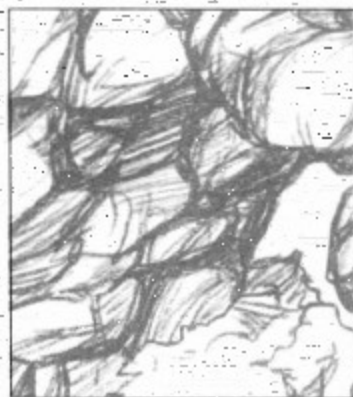
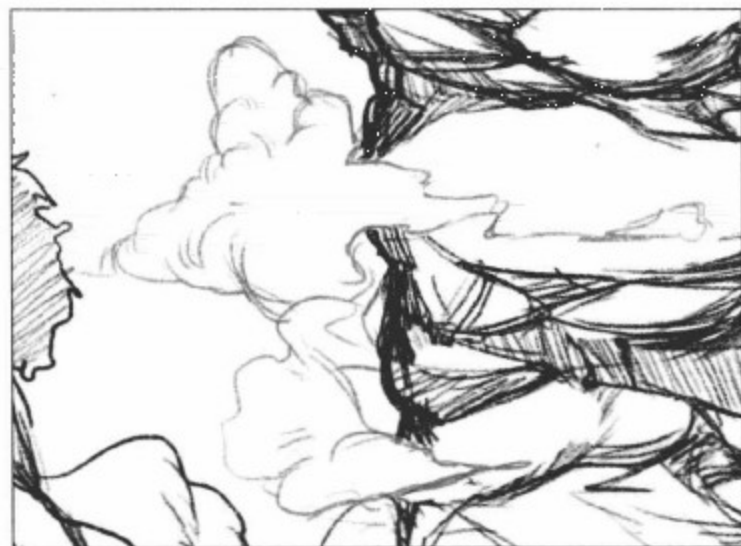
注意手臂和手掌的透视，变化明显的透视会让画面充满视觉冲击力。

根据草图画出岩石魔巨人的岩石质感

面部表情可以刻画得稍微紧张一些，表现出正在用力投掷石头的感觉。

场景结合图

根据构图画出巨人的草图，泰坦巨人比山脉还高大强壮，所以要夸张地表现出泰坦巨人的肌肉结构。

可以在场景中添加一些云彩，让巨人显得高耸入云，更能衬托出人物的巨大

仔细刻画出岩石阴影部分的细节。

可以画一些缠绕在岩石上的云烟，让画面更有层次感。

生于岩石上的苔藓

可以适当在岩石上画一些较软的苔藓，尽量不让材质单一。

岩石魔巨人完成图

08.8 月夜狼人

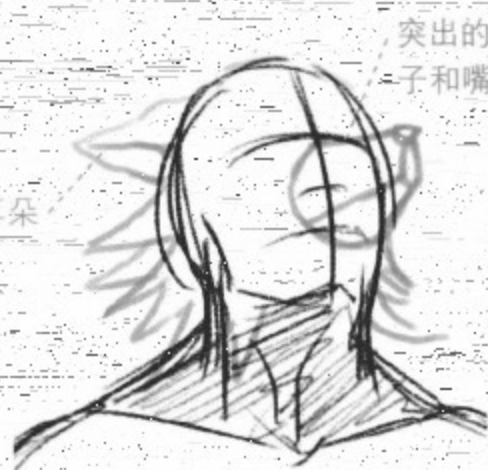
月夜狼人来自民间传说，自古以来传闻不断。狼人的传说无疑是西方神秘文化中最热门的话题之一。传说中的狼人，平时从外表看与常人并无不同，而一到月圆之夜就会变身为狼人，失去理性并变得非常狂暴。漫画中的狼人形象有的为凶恶的兽形，也可能拥有萌系少女的外形。

8.8.1 造型设定

狼人，从字面来理解即为狼与人的结合，是漫画中常有的非人类角色。设计外形时，以人体作为原型，在此基础上融合狼的元素，例如毛茸茸的狼耳朵、尖尖的爪子以及长长的狼尾巴。

狼人是由狼与人的某一些部分结合起来构成的怪物，通常其头部似狼，身体似人，全身长满狼毛。属于速度型的角色，所以身材比较适中健美。

人的体格

狼的体格

突出的鼻子和嘴

头顶的尖耳朵

狼人面部画法

可以想象为将人类的鼻子和嘴向前拉长，再在头顶加上尖耳朵。

头几乎完全符合狼的特征，脖子也是狼脖子的样子，比较粗

腿部是像人类一样站立的，但是腿脚是狼后腿的形态

四肢都是爪子的造型

狼的爪子

狼爪是四指，可以将人的手指减少一个，然后加上尖指甲变化而成。

月夜狼人

根据性格绘制狼人的头部

狼人的头部

通常的眼睛

狼人的眼睛

为了表现狼的凶残，眼睛部分有一些讲究，通常人类的眼睛比较圆，狼人的眼睛比较细长

狼人的侧面

狼人的头部可以直接仿照狼的头绘制，突出狼的特征。

狼人的表情

在构图时，为了让画面生动，表情可以画得狰狞一些。

衣服要沿着狼人的身体画出，覆盖在狼人的身体上。

可以画出一些伤痕来增加角色的野性气质

可以画出一些露出的獠牙来让角色更生动

着装狼人展示图

狼人的服装可以设计为无袖上衣和短裤，体现狼人是速度型的角色。

绘制月夜狼人的造型

❶ 先大致画出狼人的造型动作和结构，根据结构画出狼人的肌肉。

❷ 根据狼人的体型画出衣服。

❸ 先细画出服装的线条，再画出狼的皮毛，注意毛不是全部被衣服遮住，有一部分较长的毛会覆盖在衣服上面。

脖子部分的长毛搭在衣领上面。

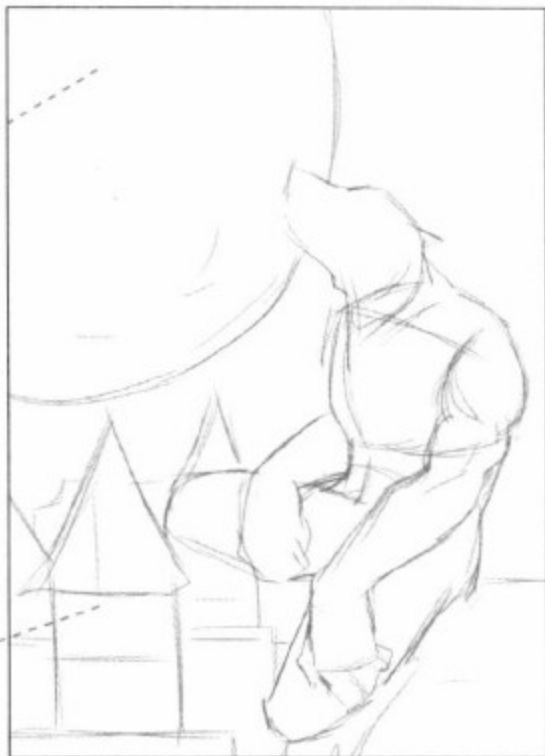
月夜狼人造型完成图

8.8.2 背景设定

传说中，狼人变身的时候是在月圆之夜。为狼人设计背景时，可以想象狼人在草原、山顶或古城里，再在漆黑的天空中画上一轮圆月。

午夜时分，野外的山林间，狂躁的狼人褪去人形变身为狼人，失去理性，对月长啸。

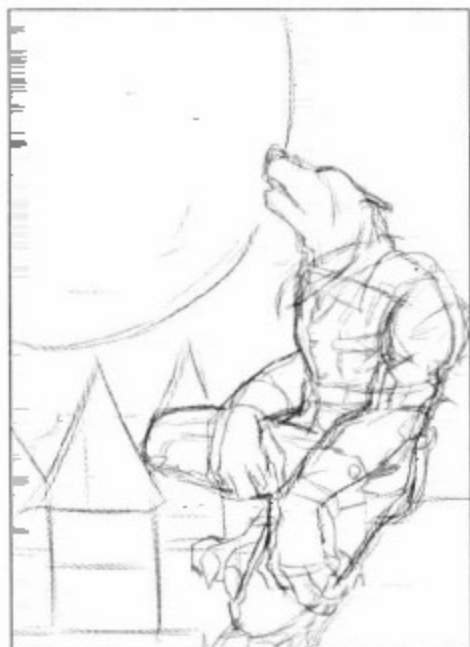
为了表现月夜环境可以采用长焦视角，把背景的月亮画得特别大，以衬托气氛

与环境相衬的欧式城堡

草图构思

月亮大小正常，不能烘托气氛

天空的空间太大，感觉背景与角色脱离

错误的构图

月亮按正常大小画的话会感觉背景与角色脱离，没有凸显月夜狼人的气氛。

根据草图画出狼人的身体细节和衣服的线稿，这时候可以调整前景，让狼人坐在山崖上。

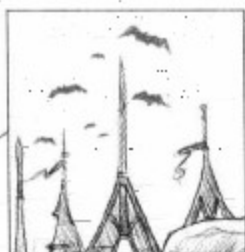
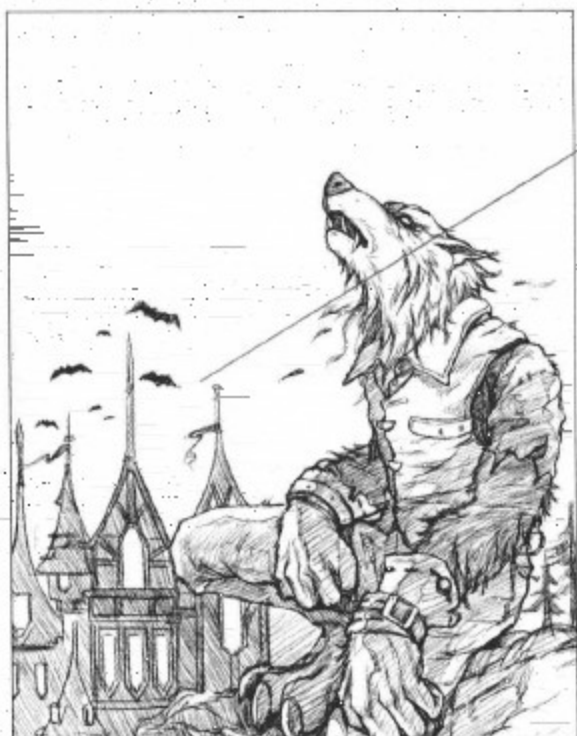
场景结合图

獠牙体现野性

没有眼珠的眼睛能传神地体现狼人失去理性的状态

完成线稿后，对各部分进行细化，画出狼人头部的细节。

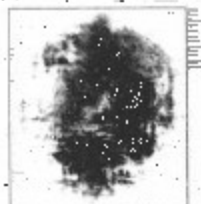
一边仔细刻画背景，一边用阴影让背景的建筑色调深沉一些，起到主次分明的效果

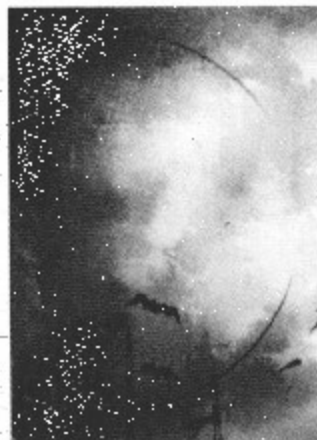
画出背景的欧式建筑，这里采用哥特式建筑，能很好地烘托气氛。

可以画出一些蝙蝠衬托月夜的气氛

完成线稿整体的细节描绘，可以适当添加一些衬托气氛的部分。

用笔刷为背景刷上一些阴影，表现夜晚的天空，注意不要全涂成黑色，中间可以留出一些灰白色，以表现透过月光云层的气氛。

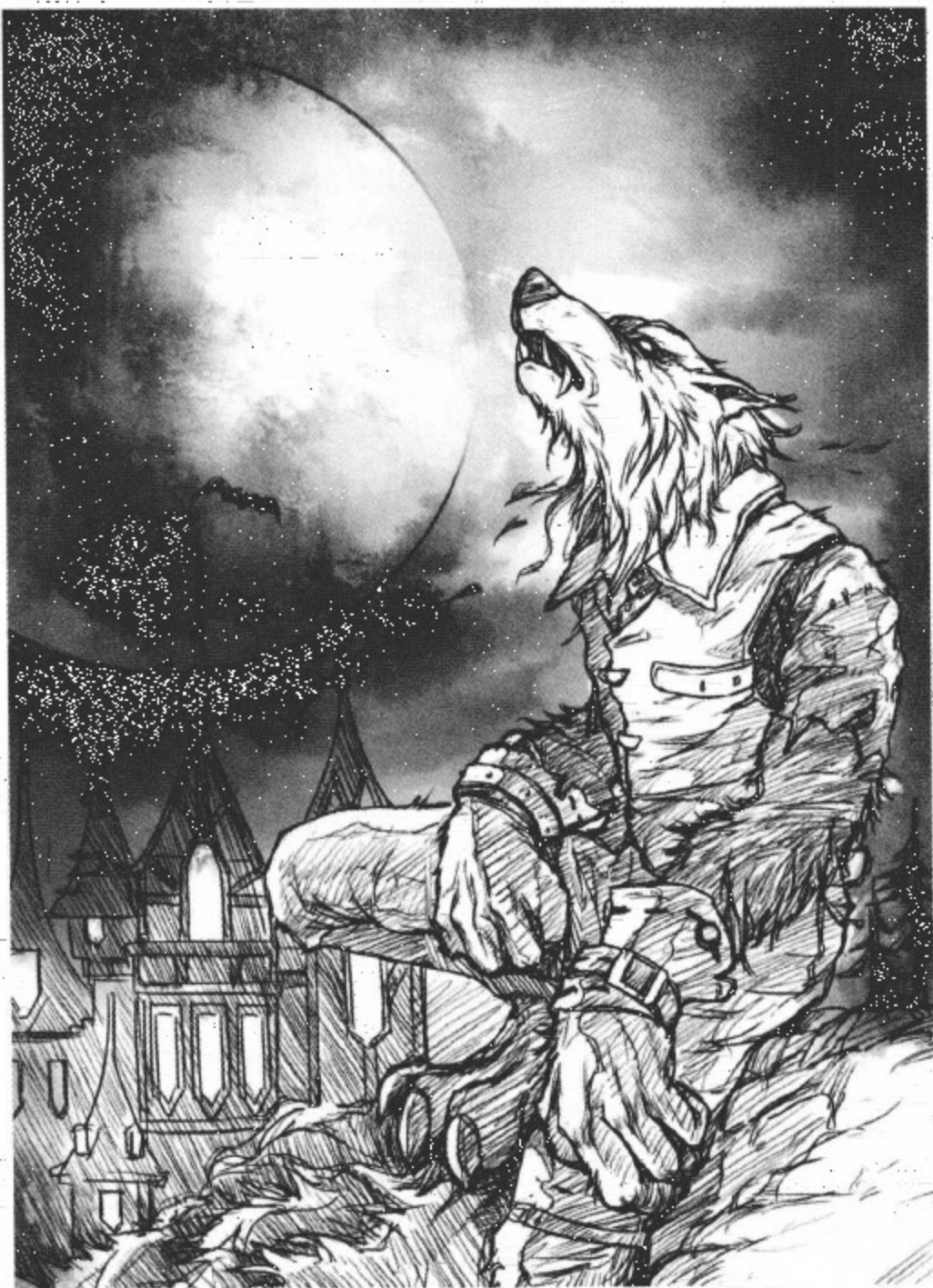
这里留一些灰白色，表现满月时月光的明亮

绘制满月

自制笔刷形状

❶ 用实线画出月亮的轮廓。

❷ 将月亮较亮部位的线条擦掉一些，让月亮显得比较朦胧。

高光

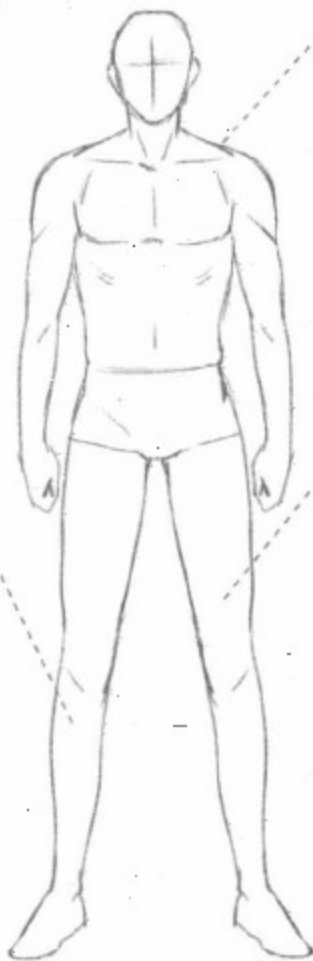
微弱的反光

❸ 用自制笔刷刷出月亮的高光和反光部分，让月亮更有球体的感觉。

月夜狼人完成图

08.9 骄傲的王子

王子，是国王的儿子，拥有仅在国王之下的至高荣誉和权利。他们大多拥有高贵的气质，文武双全。这里的设定是骄傲的王子，因此在塑造王子的角色时，需要为他添加骄傲的元素。使王子骄傲的因素很多，在设定人物的时候，要通过思考来进行设计。

8.9.1 造型设定

在漫画中王子的形象基本上都有着俊朗秀气的面容、匀称挺拔的身材。穿着华贵，头戴王冠，手拿佩剑，身披华丽的斗篷，派头十足。另外，由于尊贵的出身，脸上总是带着自信的微笑，不时流露出骄傲的神色。

王子的体格

王子的发型采用欧洲古典式的短发，直发能凸显其气质。因为设定为欧洲的王子，所以眉毛可以画粗一些，鼻梁也可以画高一些。

头部正面

头部侧面

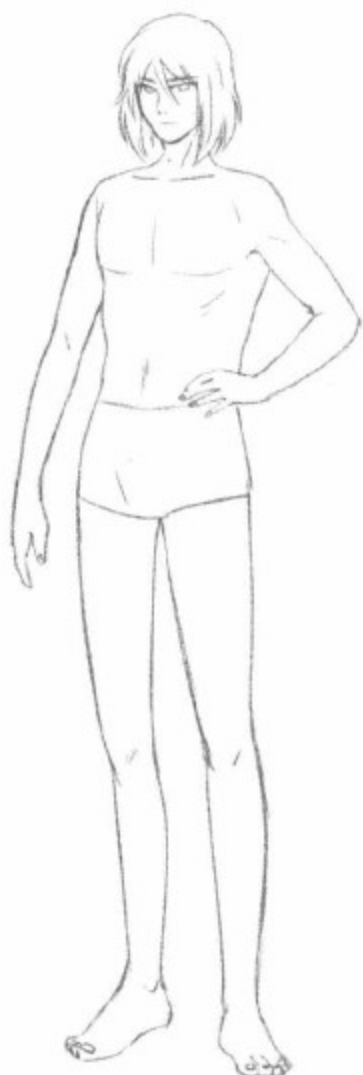
头部半侧面

根据性格绘制王子的常见表情

面对亲信时的表情

由于王子生活优越，从小受到良好的教育，这让他在面对亲信时虽然微笑而亲切却不失距离感。

面对敌人时的表情

由于受过良好的教育，王子各方面能力都很出众，在面对敌人时显得非常沉着冷静，胜券在手的时候还会露出轻蔑的微笑。

身体结构　　穿上衣服后

王子穿着华丽，但要分场合，平时为了行动方便，还是会穿一些比较简便的衣服。

着装王子展示图

服装的细节处理

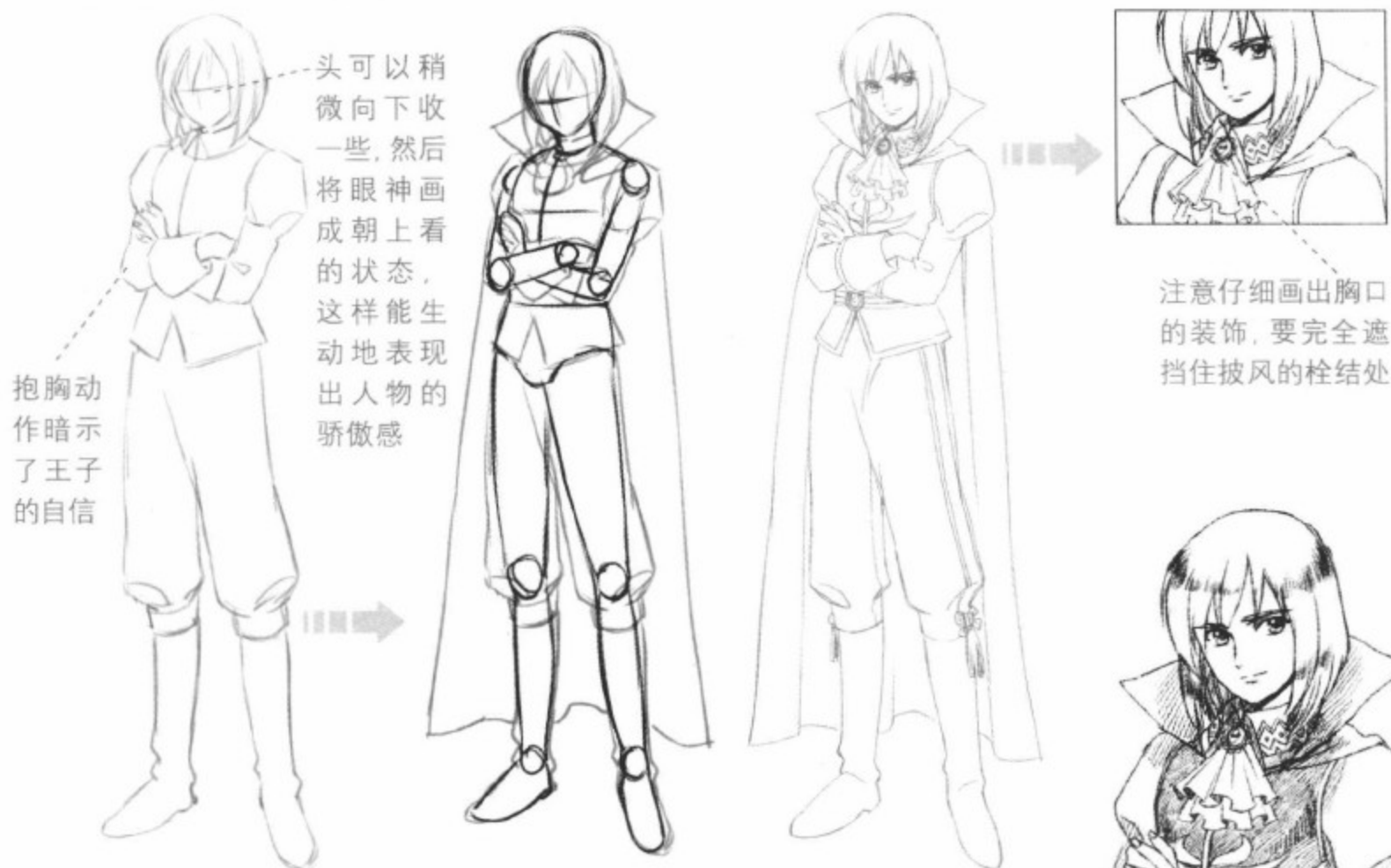
胸口的花纹

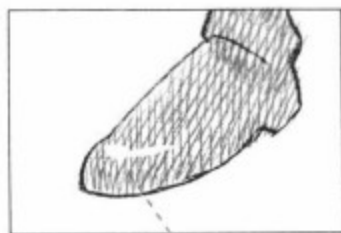
由于胸口位置很醒目，所以重点装饰。

领口的装饰

领口的装饰由折叠的领巾和胸针组成。

披风是系在胸前的，但是系结的部分不是很美观，因此使用装饰来遮挡。

骄傲王子的绘制流程

❶ 为王子设计一个比较骄傲的动作来体现他的气质，比如抱胸的动作。根据结构图画出服装和人物大致的形象。

❷ 根据设定细化各部分的衣服细节。

❸ 画出阴影线，让角色显得更加立体。

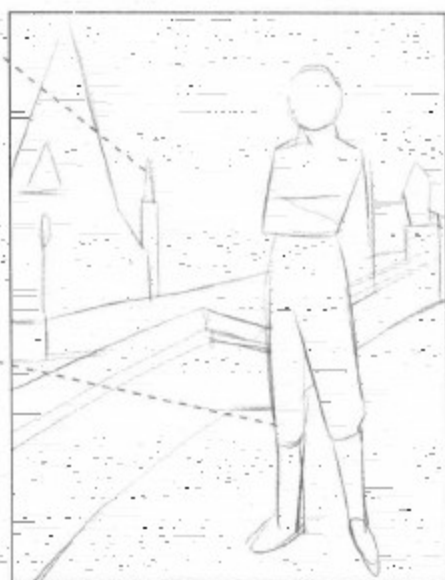
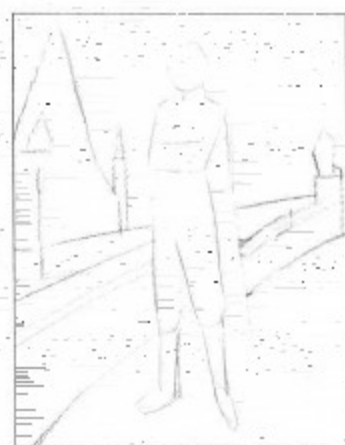
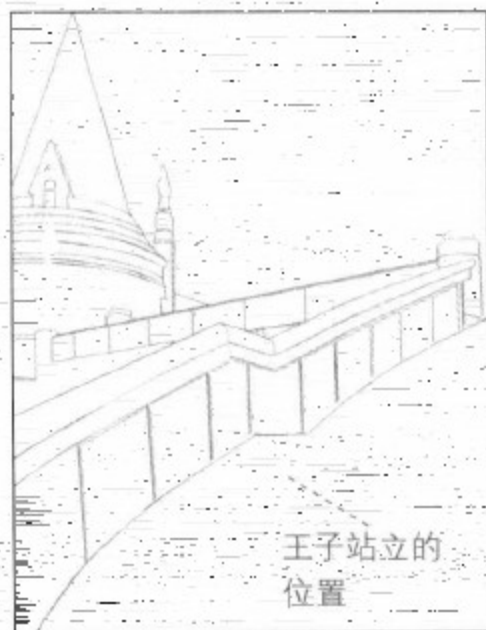
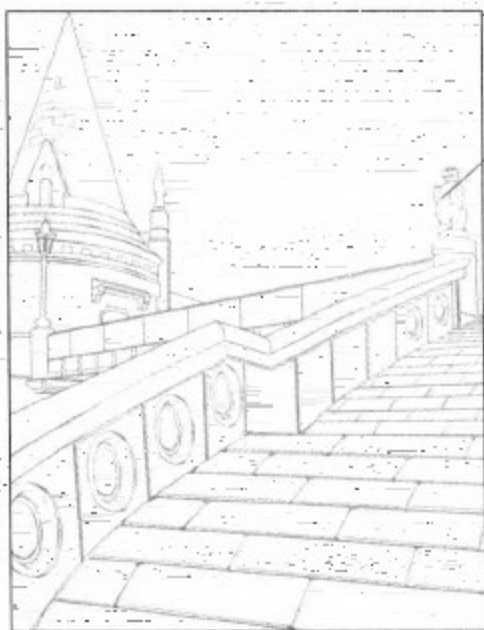
骄傲王子造型完成图

8.9.2 背景设定

王子居住在童话般华丽的宫殿中，因此在绘制王子的背景时，不妨参考各国宫殿的图片进行创作。

刚刚结束战争，王国打败了侵犯疆土的敌人，举国欢庆胜利的王者归来。天空也像在庆祝凯旋一般，阳光格外明媚，在这样一个日子里，王子心情颇佳，在自己的城堡内悠闲地散步，不时驻足欣赏自己国家的美景。

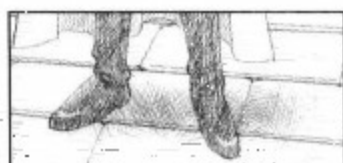
由于想画出不远处的城堡，所以要为背景留出足够空间

构图时为了强调角色，其位置可以稍微偏右一些

草图构思

如果将角色放在画面正中间，不仅不美观，还让重心向左偏，右边显得有些空洞。

王子站立的位置

❶ 根据草图画出场景大致轮廓。

❷ 再仔细画出场景的细节，有序排列的结构会显得整洁。

可以添加一些神兽雕塑，凸显王族的风范

注意场景的透视，横向采用了两点透视法，桥上的砖块接缝互相不平行。

❸ 将场景和人物结合起来，擦掉人物与场景交叉部分的线条。

注意不要忘记画出角色在场景中产生的阴影

❹ 画出场景的阴影部分。由于是阳光明媚的日子，所以阴影的量比较少。

❺ 为了突出层次感，用网点贴一些较浅的阴影部分。

❻ 为天空铺上平网。

❼ 用白色笔刷擦出云朵的效果。

骄傲王子完成图

ISBN 978-7-5170-0180-5
9 787517 001805 >
定价：49.80元